LA PIERRE ONIRIQUE

LES CONTRÉES DU RÊVE

pour



DESCARTES ÉDITEUR



Kevin Ross


illustrations de John Snyder, Jason Eckhardt, Drashi Khendup

LA PIERRE ONIRIQUE

Contre le Chaos Rampant

Kevin Ross

Couverture & Illustrations : **John Snyder**
Miniatures : **Jason Eckhardt**
Cartes : **Drashi Khendup**

Autres dessins : **Earl Geier**
Guide de la Lune : **Chris Wiiliams, Sandy Petersen, Shannon Appel**
Édition et maquette : **Shannon Appel**

Version française
Traduction : **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. NEXUS**

Chaosium Inc. - 1999

Édition française par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0203-X
Édition et Dépôt légal : Juillet 1999

Titre original : The Dreaming Stone

Table des Matières

Dédicace

Ce livre est pour Mark & Penny :
vaillants investigateurs, fiers rêveurs et bons amis.



À la vôtre !

La Pierre Onirique est un supplément à l'Appel de Cthulhu publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

The Dreaming Stone Copyright © 1997 Kevin Ross. Tous droits réservés.

Gazetteer Copyright © 1997 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'Appel de Cthulhu est une marque déposée par Chaosium Inc.

Toute similitude entre des personnages de cet ouvrage
et des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite.

À l'exception de cette publication et des publicités associées,
les illustrations de *The Dreaming Stone* restent la propriété des artistes sous leurs copyrights individuels.

La reproduction d'éléments de cet ouvrage à des fins personnelles ou commerciales,
que ce soit par des méthodes photographiques, électroniques ou autres, est strictement interdite.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse)
concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :

Jeux Descartes
L'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Première Partie : L'Aventure

La Pierre Onirique est une aventure épique qui propulse des investigateurs du Monde de l'Éveil dans les Contrées du Rêve et même au-delà. Ce livret comprend huit étapes, une introduction et sept chapitres.

L'**Introduction** décrit les projets de Nyarlathotep et ses intentions vis-à-vis des investigateurs, de Byron Humphrey et de la Pierre Onirique.

Le Chapitre Un, **Piège Onirique**, démarre l'aventure dans le Monde de l'Éveil. Les investigateurs acceptent une invitation de Byron Humphrey et se trouvent projetés dans le domaine des rêves.

Le Chapitre Deux, **À la Poursuite d'un Rêveur**, lance les investigateurs à la recherche de Byron Humphrey. Ils quittent la Caverne de la Flamme pour traverser le Bois Enchanté, le Temple de Kiran et la Jungle de Kled et arrivent enfin à Hlanith.

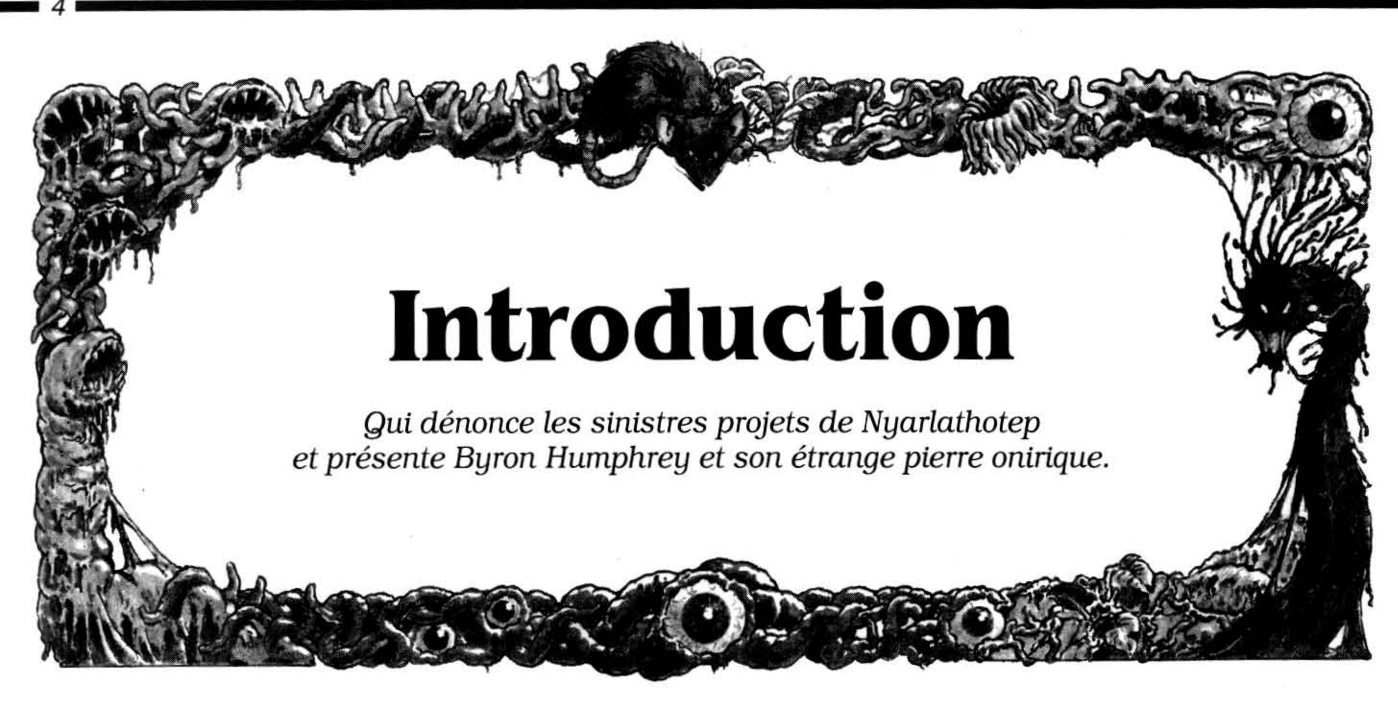
Le Chapitre Trois, **Les Terres Interdites**, continue la quête. Les investigateurs quittent Céléphaïs pour voyager dans les Terres Interdites et découvrir le poste avancé lengite qui s'y cache.

Le Chapitre Quatre, **Croisière pour la Lune**, décrit la traversée de deux grandes mers : la Mer du Sud et la Mer Entre les Mondes.

Le Chapitre Cinq, **La Maison sur la Lune**, voit la quête des investigateurs aboutir puisqu'ils retrouvent enfin Byron Humphrey et la Pierre Onirique. Leur concitoyen de l'Éveil est le prisonnier de Vredni Vorastor, l'Homme dans la Lune.

Le Chapitre Six, **Terra Firma Fabulosus - Le Retour**, commente le retour des investigateurs sur la Terre des rêves. Ils traversent Dylath-Leen, Ulthar, Nir et Kiran pour revenir enfin à la Caverne de la Flamme.

Le Chapitre Sept, **Le Chaos Rampant**, ramène les investigateurs dans le Monde de l'Éveil. C'est là que Nyarlathotep, le Chaos Rampant, les attend.



Introduction

Qui dénonce les sinistres projets de Nyarlathotep et présente Byron Humphrey et son étrange pierre onirique.

La Pierre Onirique veut être une introduction aux Contrées du Rêve de Lovecraft, telles qu'elles sont présentées dans le supplément pour *L'Appel de Cthulhu, Les Contrées du Rêve Revisitées*. Des investigateurs qui auraient déjà une certaine expérience des Contrées du Rêve y trouveront cependant un défi digne d'être relevé. Écrite pour les années 20, cette aventure peut assez facilement être transposée dans un décor Cthulhu by Gaslight ou Cthulhu 90. Elle est parfaitement adaptée pour une équipe de 4 à 6 investigateurs. Dans le cas d'un groupe plus réduit, le Gardien souhaitera peut-être réduire le nombre de rencontres ou d'ennemis, ou laisser les joueurs créer d'autres PNJ autochtones qui renforceront leurs rangs.

Les investigateurs doivent auparavant avoir mené à bien quelques aventures puisque celle-ci dépend de leurs réputations et d'une rivalité déjà ancienne.

Si vous comptez jouer un investigateur dans *La Pierre Onirique*, n'allez pas plus loin. La suite est strictement réservée au Gardien.

La Pierre Onirique

La Pierre Onirique est entièrement centré sur l'antique artefact qui porte ce nom. C'est une plaque irrégulière de granit rougeâtre, grande comme la main, où une rune semble avoir été imprimée par fusion. La Pierre a été créée il y a des millions d'années, quand les Contrées du Rêve commençaient tout juste à se former. Nyarlathotep, le Chaos Rampant, avait prélevé une poignée de la substance du rêve en cours de solidification et lui avait donné cette forme. Il avait aussi conféré à la Pierre toutes sortes de pouvoirs merveilleux qui ne pourraient être utilisés que dans les Contrées du Rêve. Nyarlathotep espérait bien que les Hommes finiraient par se servir de la Pierre — pour le bien ou le mal, peu Lui importait. Comme nombre de ses créations, la Pierre était un piège. Tentation et destruction guettaient ses utilisateurs et, à travers les millénaires, les victimes n'ont pas manqué.



La Pierre Onirique

Le premier des pouvoirs de la Pierre est sa capacité d'accès aux Contrées du Rêve. Elle permet aussi à son porteur de modifier la réalité des Contrées de manières diverses et subtiles. Ce second pouvoir pourrait affecter les Grandes Entités et contrarier ainsi l'étrange protection que leur accordent les Dieux Extérieurs. Le Chaos Rampant veille donc à ce qu'aucun abus soit perpétré.

Le dernier propriétaire de la Pierre était un prêtre du Pérou antique qui avait fini par tomber complètement sous la coupe de Nyarlathotep. À sa mort, la Pierre avait été enterrée avec lui et avait disparu du monde pendant des siècles — jusqu'au début de notre aventure.

Byron Humphrey

Byron Humphrey est une connaissance et un rival des investigateurs, un mystique et un écrivain qui s'est opposé maintes fois à eux. Il a peut-être rédigé des critiques très défavorables sur leurs travaux — ou vice versa — ou contesté les résultats et découvertes de leurs "enquêtes". Avant d'attaquer ce scénario, il serait préférable que vous, le Gardien, ayez introduit Humphrey dans votre campagne afin d'illustrer cette rivalité et justifier aussi la consultation qui lance cette aventure. Pour plus de renseignements, voir l'*Aide de Jeu n° 1* qui explique "Ce due savent les investigateurs de Byron Humphrey".



Byron Humphrey

Humphrey a récemment découvert la Pierre Onirique. Il ne soupçonne pas encore ses pouvoirs mais a quelque peu progressé dans les recherches sur son passé. Il consulte maintenant les investigateurs dans l'espoir qu'ils en savent un peu plus. Au pire, il peut toujours les humilier avec ses propres résultats s'ils arrivent les mains vides. Malheureusement, les choses ne vont pas vraiment se passer comme prévu.

Le Chaos Rampant

La redécouverte de la Pierre ne manque pas d'attirer l'attention de Nyarlathotep. Il sait qu'elle est aux mains de Humphrey et Il tient à la récupérer pour s'assurer qu'elle


Le Chaos Rampant

ne redisparaîtra pas pendant sept autres siècles. Il préférerait aussi la voir entre les mains d'un de Ses propres fidèles.

À cette fin, Il met en branle une série d'événements. Conscient de la localisation de la Pierre, Il l'utilise pour focaliser un sortilège à longue distance qui devrait faire tomber son possesseur dans un sommeil comateux et l'envoyer dans les Contrées du Rêve. Nyarlathotep compte ensuite passer chez Humphrey pour y prendre la Pierre.

Mais le Chaos Rampant espère d'autres bénéfices de cette action. S'Il arrive à capturer les deux manifestations du porteur de la Pierre, son corps physique et son avatar onirique, Il peut revendiquer son âme et utiliser librement par la suite son enveloppe humaine.

Humphrey a demandé l'aide des investigateurs et, quand ils arrivent au rendez-vous, ils tombent sous le coup du sortilège de Nyarlathotep. Maintenant, leurs âmes risquent, elles aussi, d'être asservies par Nyarlathotep s'Il parvient à capturer leurs corps physiques et leurs avatars oniriques.

Les investigateurs ahuris se retrouvent donc dans un étrange et splendide paysage avec l'obligation de retrouver Humphrey. Le décalage temporel entre le Monde de l'Éveil et celui des Rêves a donné à ce dernier plusieurs jours d'avance. Et les PJ vont bientôt se rendre compte qu'il fait un très mauvais touriste.

Ils sont alors entraînés dans une course-poursuite à travers les Contrées du Rêve, une poursuite parfois comique ou idyllique mais quelquefois aussi, terriblement périlleuse et ténébreuse.

Sans Humphrey et sa Pierre Onirique, les investigateurs sont condamnés. Pour échapper au sortilège de Nyarlathotep, il leur faut absolument le retrouver et regagner le Monde de l'Éveil avec la Pierre. C'est leur seule chance de ramener leurs corps physiques à la conscience. Si Nyarlathotep s'empare de la Pierre dans le Monde de l'Éveil, les corps des dormeurs restent pour toujours plongés dans le coma et leurs avatars oniriques prisonniers des Contrées du Rêve. Il ne peut alors revendiquer leurs âmes, mais cette consolation ne sera peut-être pas accueillie à sa juste valeur. La même chose se produit si Nyarlathotep s'empare de la Pierre dans les Contrées du Rêve mais n'arrive pas à capturer les avatars oniriques d'Humphrey et/ou des investigateurs. Si leurs avatars oniriques meurent ou cherchent à réintégrer le Monde de l'Éveil sans la Pierre, leurs corps physiques restent encore une fois plongés dans le coma — leurs âmes et enveloppes humaines demeurant hors de Son atteinte.

En résumé, si Nyarlathotep ne s'empare de la Pierre que dans un seul monde, le lien entre le corps physique et l'avatar onirique des investigateurs est détruit et ceux-ci seront pour toujours prisonniers des Contrées du Rêve. Les PJ ne peuvent briser le sortilège du Chaos Rampant et échapper à ce destin qu'en rapportant la Pierre Onirique dans le Monde de l'Éveil.

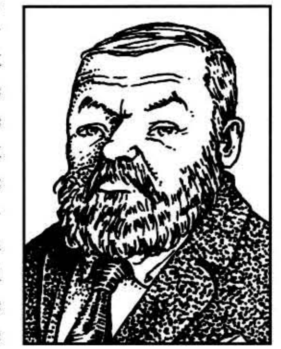
Conseils au Gardien

Vous avez intérêt à vous familiariser par avance avec les divers lieux, personnages et créatures rencontrés dans ce scénario. Un maximum d'informations utiles est bien sûr fourni, mais vous trouverez dans *Les Contrées du Rêve Revisitées* toutes sortes de détails susceptibles d'ajouter de la consistance aux descriptions et rencontres.

Soulignons enfin que *La Pierre Onirique* est, malgré ses accents ténébreux, une grande quête fantastique. La mise en scène devra toujours mettre en valeur le merveilleux et l'étrangeté de cet autre monde. Les héros de ce type de quête semblent constamment défier le destin jusqu'à la scène finale ; récompensez donc les joueurs imaginatifs et ne laissez jamais les dés se mettre en travers d'une bonne histoire.

Ce que savent les investigateurs de Byron Humphrey

Byron Humphrey est un écrivain de l'occulte plus ou moins autodidacte, qui habite la même ville ou région que les investigateurs. Ses livres couvrent différents sujets occultes et comparent les cycles mythologiques de diverses cultures à la recherche d'une hypothétique source commune. Même sans diplômes universitaires, Humphrey bénéficie maintenant d'un certain respect en tant que spécialiste de l'occulte. Il prétend faire autorité sur le sujet et s'est déjà trouvé en conflit avec un ou plusieurs des investigateurs dans le passé. Il en a contesté le travail en au moins une occasion, que ce soit par une critique d'un de leurs articles ou rapports d'enquête, ou dans un débat contradictoire lors d'une conférence quelconque.


Byron Humphrey

Un entretien avec Humphrey est généralement une expérience inoubliable. C'est un insupportable égocentrique qui adore éreinter ses concurrents par voie de presse. En revanche, il n'apprécie guère les critiques et y répond généralement par des attaques personnelles. Il est sûr de lui, suffisant et autoritaire. Ses connaissances en occultisme sont considérables. Ses théories sur les liens qui unissent les différentes mythologies de la planète ont été accueillies avec mépris dans les cercles universitaires, mais elles rencontrent un vif succès chez ses lecteurs qui sont de plus en plus nombreux.

Byron Humphrey a la cinquantaine. Il n'est pas très grand mais plutôt costaud. Il est aussi légèrement enveloppé, mais sa forme physique reste supérieure à la moyenne. Ses cheveux bruns sont quelque peu parsemés. Sa barbe et sa moustache brun roux restent, par contre, bien fournies. Il ne s'est jamais marié et incarne le solitaire typique. Il est le seul habitant d'une belle maison d'un quartier huppé et sa bibliothèque personnelle compte plus de 10 000 volumes. Humphrey est aussi connu pour son affection particulière pour le cognac.

Aide de Jeu n° 1



Piège Onirique

Chapitre Un, où les investigateurs rencontrent Byron Humphrey et sont précipités dans les Contrées du Rêve par le piège de Nyarlathotep.

L'aventure de *La Pierre Onirique* commence avec une lettre que reçoivent les investigateurs ou certains d'entre eux. Curieusement, le signataire est Byron Humphrey, un occultiste rival. Les PJ ont eu maille à partir avec lui dans le passé et l'encart page 5 résume "Ce que savent les investigateurs de Byron Humphrey" (*Aide de Jeu n° 1*). Ces rencontres, quoique violemment disputées, n'ont pas dégénéré en attaques malfaisantes; il s'agit plutôt d'une rivalité amicale.

N'oubliez pas qu'il serait préférable que vous ayez déjà introduit Humphrey dans votre campagne avant les événements de ce scénario afin d'illustrer la rivalité qui oppose les investigateurs au tonitruant Humphrey.

La lettre d'Humphrey est reproduite en encart, de même que le symbole mentionné dans celle-ci (*Aide de Jeu n° 2*).

Il ne s'agit pas d'une farce, comme le confirme un coup de téléphone ou un télégramme. Humphrey est en revanche très occupé par d'autres recherches et tout échange avec lui antérieur à la soirée fatidique n'apporte aucun détail qui ne soit déjà inclus dans la lettre. Si les PJ lui rendent visite avant la rencontre prévue, ils ne le trouvent pas chez lui ou le croisent alors qu'il se rend à un rendez-vous urgent.

Les recherches sur la Pierre

Les investigateurs décideront peut-être de passer en recherches le temps qui les sépare du rendez-vous. Ils n'ont pas grand-chose sur quoi s'appuyer.

Le site où Humphrey prétend avoir trouvé la Pierre, les montagnes péruviennes, les incitera sans doute à orienter leurs recherches vers les Incas. Une réussite de Bibliothèque apporte une foule de renseignements sur leur civilisation, mais rien qui soit en rapport avec la Pierre ou le symbole qu'elle porte. D'après Humphrey, le prêtre dont la tombe abritait la Pierre devait vivre en 1200-1300. Cette date correspond à l'expansion inca autour de Tiahuanaco qui devint, à cette époque, un centre religieux de première importance.

Références à la Pierre Onirique

"Et le Chaos Rampant prit une poignée de la substance en coalescence de ce nouveau monde invoqué par Hypnos et lui insuffla la brume noire de Ses rêves alors qu'elle se solidifiait. Et ainsi fut-elle formée. Marquée de Son Signe. Imprégnée de Son Pouvoir. La Pierre Onirique."

"Grand est son pouvoir, car elle permet de modeler les rêves à volonté. Mais le Noir connaît son existence, car Il est son créateur, et Il la surveille toujours de loin pour qu'elle ne soit pas utilisée contre ces Grandes Entités dont il est le Protecteur et Maître."

"Et tous entendirent le rire du Chaos Rampant, car la Pierre Onirique avait conduit Astun-Ya [un sorcier atlante] à sa perte. Il était pour toujours perdu dans ses rêves et son corps connaissait un sommeil éternel."

"La Pierre Onirique appartient au Chaos Rampant Nyarlathotep qui l'utilise aussi bien pour récompenser que pour punir. La légende prétend qu'elle pourrait être retournée contre Lui. Mais ce secret semble aussi introuvable que la Pierre elle-même. Et même si quelqu'un trouvait aussi bien la pierre que le secret — qui voudrait se dresser contre LUI?"

Aide de Jeu n° 3

Quant au symbole, il ressemble effectivement un peu à un hiéroglyphe inca, mais une réussite d'Histoire ou d'Anthropologie démontre qu'il n'est ni inca ni maya aztèque ni toltèque. Il ne relève, en fait, d'aucun alphabet connu. À part cela, ce type de recherches ne peut apporter aux investigateurs qu'un jet d'expérience ultérieur en Histoire ou Bibliothèque.

Les ouvrages du mythe constituent un autre axe de recherche évident si les investigateurs ont accès à certains d'entre eux. Ces documents ne manquent pas de faire référence à moult pierres magiques et objets similaires; les feuilleter demande 1D6 heures par volume. Chaque ouvrage a une chance égale à son score en Mythe de Cthulhu d'y faire référence. En revanche, il est certain que la Pierre est citée dans le *Livre de Dzyan*, les *Fragments de G'harne*, les *Manuscrits Pnakotiques* et les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*.

Les quelques allusions cryptiques qui la concernent la relient au Chaos Rampant. Une réussite de Mythe de Cthulhu permet d'identifier ce dernier à Nyarlathotep, le Messager des Dieux Extérieurs. Avec cette Pierre, le Chaos Rampant aurait à la fois créé un piège et un cadeau, un paradoxe qui ne reçoit aucune explication.

Suivant le nombre de références retrouvées par les investigateurs, transmettez-leur toutes ou parties des allusions rassemblées dans l'*Aide de Jeu n° 3*.

Après ces découvertes, les PJ seront sans doute bien décidés à en savoir plus, mais ils n'obtiendront rien d'autre avant la rencontre avec Humphrey. Ce dernier est impossible à contacter le jour même du rendez-vous — il semble avoir quitté la ville pour la journée, certainement pour poursuivre ses propres recherches.

La rencontre avec Byron Humphrey

Humphrey est introuvable quasiment jusqu'à l'heure du rendez-vous. Si les investigateurs arrivent en avance, la porte reste fermée et il leur faut s'occuper en attendant l'heure fixée. Humphrey doit pouvoir se trouver seul chez lui pendant au moins trente minutes avant la rencontre prévue. Nyarlathotep profite de ce laps de temps pour activer sa Pierre Onirique, projetant ainsi Humphrey dans les Contrées du Rêve. Le soir tombe quand les investigateurs se présentent à l'heure prévue ou reviennent après une première visite prématurée.

La maison de Humphrey, située dans un quartier résidentiel de la classe moyenne aisée, est encadrée par deux autres habitations occupées, distantes de moins de 20 mètres. Construite sur deux niveaux, son rez-de-chaussée est surélevé et on accède à la porte d'entrée par un escalier. Pour regarder par les fenêtres, il faut donc se hisser sur quelque chose ou quelqu'un. Si nécessaire, consultez le plan du rez-de-chaussée de Humphrey en page 56 de ce livret.

Quand les investigateurs arrivent, ils frappent en vain à la porte. S'ils font le tour de la maison pour jeter un coup d'œil par les fenêtres, ils constatent qu'elle est entièrement plongée dans le noir à l'exception de la bibliothèque, à l'arrière. Un espace entre les rideaux leur permet de distinguer Humphrey assis à son bureau. Une lampe brûle devant lui et sa tête est affaissée sur sa poitrine comme s'il était endormi, inconscient, voire mort. Il ne réagit à aucun bruit et les fenêtres sont solidement verrouillées, de même que la porte de derrière. Ce n'est en revanche pas le cas de la porte d'entrée. Le seul éclairage intérieur provient de la bibliothèque. Les PJ peuvent explorer la maison à loisir mais elle ne contient que les affaires personnelles d'Humphrey. Seule la bibliothèque peut les intéresser.

Quand ils entrent dans cette pièce, les investigateurs se trouvent encerclés et dominés de toute part par les

Byron Humphrey
Écrivain Occultiste

Mon cher...

Salutations. À la lumière de nos accrochages passés, vous serez peut-être surpris de ma démarche, mais un de mes petits mystères pourrait, je pense, vous intéresser. Pour dire les choses carrément, j'ai besoin de votre aide. Je vous demande donc d'oublier nos différends pour m'aider à résoudre cette énigme.

J'ai découvert un objet d'une incroyable antiquité que vous pourriez m'aider à identifier. C'est une plaque de pierre, du granit certainement, gravée d'un unique symbole. Vous trouverez ci-joint un dessin le représentant. Peut-être avez-vous déjà rencontré ce symbole au cours de vos recherches passées? Je n'ai moi-même trouvé aucune référence à son sujet.

L'origine de cette pierre est fort mal définie. Tout ce que je peux en dire, c'est qu'elle a été découverte dans la tombe d'un prêtre inca dans les ruines récemment mises à jour d'un village au nord-est de Cuzco, au Pérou. Ce village inca remonte aux années 1200-1300 mais le nom du prêtre nous est inconnu — sa fonction a été déduite de ses vêtements et bijoux.

Malgré un certain air de famille, le signe sur la pierre ne peut être inca. La pierre semble beaucoup plus ancienne et le mystère s'épaissit si l'on considère que les Incas connaissaient à peine l'usage des outils de bronze — comment ce symbole a-t-il pu être gravé dans la pierre? Il semble d'ailleurs avoir plutôt été imprimé par fusion.

Un mystère excitant, n'est-ce pas? Malheureusement, je ne possède aucune autre information à cette heure.

Si l'affaire vous intéresse, passez me voir vers 20 heures après demain et je vous montrerai la pièce. Nous pourrons boire un verre et discuter d'une éventuelle collaboration avec publication commune en cas de succès. Les bons comptes...

Je me réjouis par avance de votre visite.
Bonne chasse, Byron Humphrey

Aide de Jeu n° 2

rayonnages qui couvrent les murs du sol au plafond. Une foule d'artefacts et des milliers de volumes divers s'entassent sur ces étagères. Crâne humain, masque africain en écorce, idole reptilienne de pierre verte, croix celtique, statuettes mayas de la fertilité et bien d'autres objets côtoient romans policiers contemporains ou traités de magie en anglais archaïque.

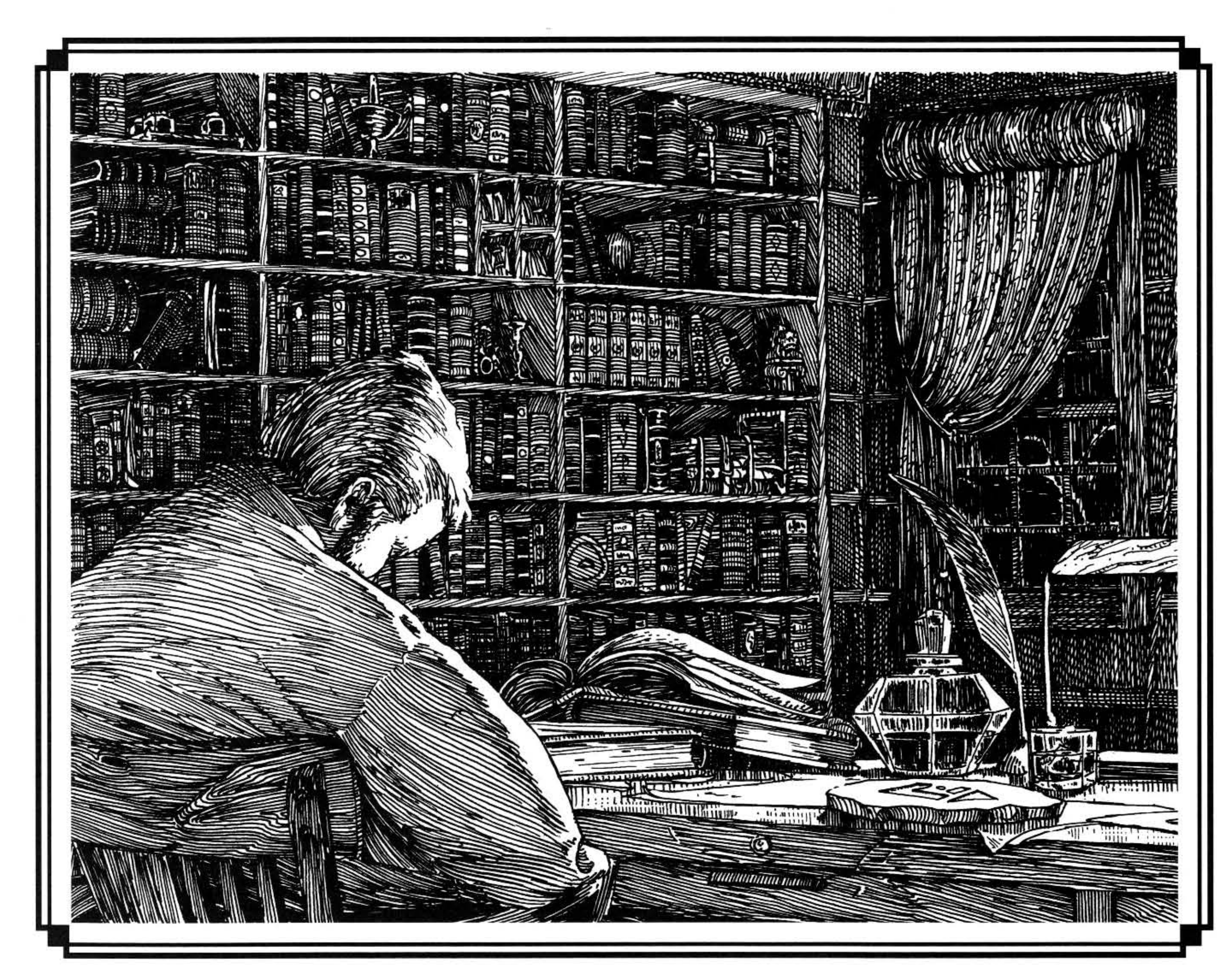
Mais l'attention des investigateurs devrait se concentrer sur le bureau. Humphrey est installé derrière lui, dans un fauteuil confortable. Il porte une robe de chambre par-dessus sa chemise et cravate et un ballon de liquide ambré (cognac) menace de tomber de sa main gauche pendante. Sa tête repose contre sa poitrine et il respire faiblement mais régulièrement. Tous les efforts des PJ pour le réveiller vont se révéler vains.

Sur le bureau, la lampe électrique éclaire la pierre décrite dans la lettre. C'est une plaque de granit rougeâtre de 2 ou 3 centimètres d'épaisseur et d'une dizaine de centimètres de diamètre. Comme l'avait indiqué Humphrey, le symbole semble avoir été imprimé à chaud, mais peut-être est-ce simplement l'effet de l'usure des siècles.

Dès qu'ils sont suffisamment près de la Pierre pour l'examiner, les investigateurs tombent sous l'influence du sortilège de Nyarlathotep. Pour ceux qui la regardent, le symbole semble gagner en taille. Toutes les personnes présentes dans la pièce sont maintenant soumises à un jet de résistance contre un POU de 50, un jet à réitérer chaque round. Ceux qui observent toujours la Pierre quand ils ratent ce jet voient le symbole s'étendre au-delà des limites de la Pierre, couvrir le bureau et les engloutir enfin avec le reste de la pièce. Les personnes concernées sombrent alors dans l'inconscience. Ceux qui ont réussi leur jet de résistance doivent maintenant réussir celui du round prochain et ainsi de suite, jusqu'à être eux aussi avalés par le symbole. Les investigateurs peuvent bien sûr décider de s'enfuir, mais ils sont vulnérables tant qu'ils restent dans la maison.

Il se pourrait que certains PJ explorent la maison ou restent à l'extérieur alors que leurs camarades se rendent dans la bibliothèque. Si ces derniers ne répondent plus à leurs appels, peut-être viendront-ils aux nouvelles, subissant alors le sortilège. Quoi qu'il en soit, il est très important que toute l'équipe soit endormie par la magie de la Pierre. Si nécessaire, faites produire par les premières victimes quelques cris de terreur susceptibles de rameuter leurs compagnons.

Si les réactions des investigateurs, quand le piège se referme sur eux, alertent les voisins ou la police, la situation peut devenir inconfortable pour Nyarlathotep qui doit passer plus tard reprendre la Pierre et ses victimes. (Mais peut-être se contentera-t-Il d'ajouter leurs corps inconscients à Son tableau de chasse.)



Byron Humphrey, première victime de Nyarlathotep



À la poursuite d'un rêveur

Chapitre Deux, où les investigateurs pénètrent dans les Contrées du Rêve et voyagent vers Hlanith — avec une leçon à la clé : aucun vol ne reste impuni et toute bonne action reçoit sa récompense.

Les investigateurs reprennent conscience un par un. La mémoire des derniers événements leur revient bribe après bribe. Ils ne devraient pas se rendre compte qu'ils sont, en fait, en train de rêver. Ils sont toujours dans la bibliothèque de Humphrey mais les choses ont légèrement changé...

Humphrey et sa mystérieuse pierre ne sont plus là. La lampe électrique clignote sans cesse, renforçant les ombres de la pièce. Derrière les rideaux ou la porte, l'extérieur et l'entrée sont plongés dans des ténèbres impénétrables. Ceux qui s'aventurent dans cette nuit absolue se retrouvent dans la bibliothèque après seulement quelques pas, un étrange phénomène qui leur coûte 1/1D3 points de SAN. Cette obscurité extérieure résiste à toute lumière et quels que soient les efforts ou les directions prises pour quitter la bibliothèque, les investigateurs finissent toujours par y revenir.

Dans un coin de la pièce, un escalier à balustrade s'enfonce dans la pénombre — il ne se trouvait pas là auparavant. Cet escalier de marbre semble constituer la seule sortie possible. Une réussite de Savoir Onirique l'identifie comme les Soixante-Dix Marches du Sommeil Léger qui doit conduire à la Caverne de la Flamme (voir plus loin).

Si les investigateurs traînent trop longtemps dans la bibliothèque ou s'acharnent à trébucher dans les ténèbres extérieures, vous avez la possibilité de faire intervenir une énorme chose invisible qui s'approche. Ses glissements furtifs et ses ricanements étouffés se traduisent d'abord par une perte de 0/1 SAN. Si cela ne suffit pas, de grands vibrions, noirs et huileux, se répandent dans la pièce par la porte et les fenêtres (0/1D3 SAN). Les investigateurs qui ne se précipitent toujours pas dans l'escalier méritent la mort qui les attend.

La Caverne de la Flamme

Le grand escalier de marbre descend encore et encore. Il finit par donner dans une vaste caverne, une caverne éclairée par une énorme colonne de flamme blanche et violette qui jaillit du sol pour disparaître dans le plafond. Près d'elle se tiennent deux grands hommes barbus vêtus de tuniques et coiffés d'une sorte de haute mitre. Ils accueillent calmement les investigateurs et se présentent : Nasht et Kaman-Thah, prêtres de la Caverne de la Flamme. Pendant quelques secondes, ils ont peut-être l'air un peu surpris. Les nouveaux venus leur arrivent généralement dépourvus de tout vêtement ou équipement. Les rêveurs ne peuvent se douter de la chose, mais le pouvoir de la Pierre Onirique leur assure un traitement spécial.

Les prêtres s'approchent pour juger si les investigateurs sont dignes d'entrer au pays des rêves. Kaman-Thah plonge son regard dans les leurs puis se tourne vers son compagnon. “Nous ne pouvons intervenir. Ils doivent passer”, dit-il. Nasht regarde lui aussi les PJ dans les yeux avant de leur parler avec gravité. “Oui, vous devez passer. Mais je ne peux vous permettre de continuer sans vous avertir du danger.” Kaman-Thah semble vouloir protester mais Nasht continue : “Vos vies et vos âmes sont en grand péril. Il en est Un qui les convoite et vous êtes tombés dans Son piège. Je ne dirai ceci qu'une fois — votre seule chance de Lui échapper est de rattraper votre ami, qui est passé avant vous. Trouvez-le et ramenez-le avec ce qu'il transporte. Revenez ici pour regagner le Monde de l'Éveil. Si vous échouez, vous êtes perdus.”



Kaman-Thah

Après cela, les prêtres offrent aux visiteurs de la nourriture et du vin pour leur voyage et les guident vers un autre escalier qui descend en face du premier. Il s'agit des Sept Cents Marches du Sommeil Profond qui mènent au pays des rêves. Les investigateurs se sont sans doute aperçu que toutes les armes en leur possession ont disparu pendant qu'ils descendaient les Soixante-Dix Marches et ils n'entrent pas dans les attributions des prêtres de leur en fournir (mais voir plus loin).



Nasht

Si, à un moment quelconque, les investigateurs attaquent les prêtres ou les traitent avec insolence, ces derniers renvoient leurs avatars oniriques à leurs enveloppes corporelles. La magie de Nyarlathotep ne leur permet malheureusement pas de se réveiller sans la Pierre Onirique et le Chaos Rampant peut donc s'emparer de leurs âmes — tout est alors perdu pour toujours.

Le Bois Enchanté

À la lueur des torches, la descente des Sept Cents Marches est longue. L'escalier finit par déboucher sur une épaisse forêt crépusculaire ; derrière les investigateurs, l'escalier s'enroule dans les profondeurs d'un grand arbre creux. Des colonies de champignons s'entassent au pied des arbres, imprégnant l'air d'odeurs de moisissures et de terre mouillée. D'étranges cris d'oiseaux et d'animaux percent les impénétrables frondaisons. Tout autour des investigateurs et au-dessus d'eux, les feuilles sont agitées çà et là de curieux mouvements.

Les PJ découvrent maintenant que leur armement leur a été plus ou moins restitué. Celui qui s'était muni d'une arme pour rendre visite à Humphrey se trouve en possession d'un engin vaguement équivalent. Un pistolet aura été remplacé par un arc et des flèches ou par une épée. Un couteau a pu devenir une épée et une canne-épée sera certainement restituée telle quelle. Si un investigateur est entraîné à une arme archaïque particulière, c'est cette arme qu'il découvre sur lui. Leurs vêtements ont de même été transformés en tenues d'un autre âge : tuniques, braies, capes et bottes. *Les Contrées du Rêve Revisitées* donnent page 176 une liste importante d'armes archaïques. Une liste plus courte figure dans le livre des règles.

Les investigateurs doivent maintenant décider de la route à suivre en choisissant un des sentiers visibles. Le soleil est complètement occulté par la voûte de feuillage. Une réussite à la moitié de Suivre une Piste permet de repérer les traces laissées par Humphrey, mais elles datent de plusieurs jours.

Alors qu'ils voyagent dans la forêt, un serpent de plus de 2 mètres de long, couvert d'écailles orangées, traverse le sentier en avant des investigateurs. Il se tourne vers eux, les examine de pied en cap puis semble secouer la tête avant de disparaître dans les broussailles. Le Serpent Moqueur est une créature quasi mythique de ce bois, mais décrire cette rencontre ne peut susciter qu'incrédulité et dérision, à moins qu'il n'y ait réussite de Persuasion, auquel cas la compétence Savoir Onirique est augmentée de 1 point.

Alors que l'équipe progresse dans l'atmosphère étouffante du bois, elle entend des bruissements de plus en plus importants en avant. Bientôt, les investigateurs découvrent près du sentier un étrange spectacle. Une sorte de loutre au museau agrémenté de tentacules se débat pitoyablement dans le piège à mâchoires d'acier qui emprisonne une de ses pattes. La créature, un Zoog, gronde et crache à leur approche, mais se calme quand ils cherchent à la libérer. Délivré, le Zoog blessé montre sa gratitude en frétillant et reniflant autour d'eux. Il les accompagne éventuellement jusqu'à l'orée du bois.



Un Zoog pris au piège

La marche des investigateurs devrait les conduire vers le nord et le fleuve Oukranos. Mais si vous préférez leur voir faire quelques détours, faites-les sortir du bois par le sud-ouest à proximité des communautés de Nir, Hatheg et Ulthar. Ils pourront y demander leur chemin, s'enquérir de Byron Humphrey et même se ravitailler. Personne n'a vu Humphrey et les étrangers sont suffisamment rares pour ne pas passer inaperçus. Les autochtones suggèrent aux PJ de tenter leur chance au nord, vers le fleuve Oukranos et la cité de Thran plus à l'est. Consultez le Chapitre Six pour une description de ces communautés, surtout si vous souhaitez faire intervenir d'autres rencontres.

Le fleuve Oukranos

Après plusieurs heures de marche, le bois commence enfin à s'éclaircir, laissant voir une plaine verdoyante et paisible traversée par un large fleuve vert. Le Zoog vient jusqu'à la rive pour y boire quelques gorgées mais il file ensuite vers la forêt, abandonnant les investigateurs dans cette terre ensoleillée. Ici encore, une réussite à la moitié de Suivre une Piste permet de repérer les traces laissées par Humphrey le long de la berge, en direction de l'est. Une réussite simple révèle d'autres traces : les marques de sabots ou d'orteils en éventail de petites créatures humanoïdes. (Il s'agit de Gobelins qui pourront être rencontrés bien plus tard dans l'aventure, au Chapitre Six.)

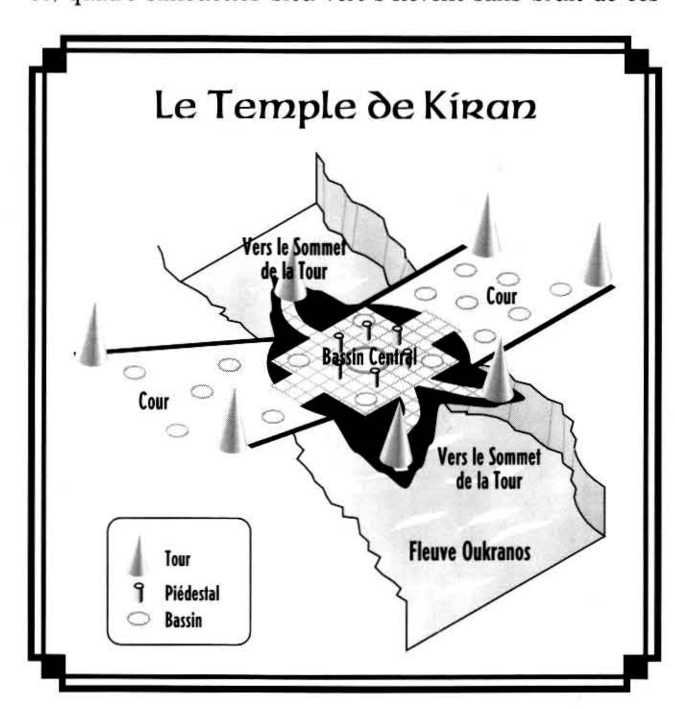
Un peu plus loin à l'est, ces étranges traces apparaissent près de la rive. Cette fois-ci, les restes d'un feu de camp sont visibles, ainsi que plusieurs jeux de peaux et d'ossements, des peaux semblables à celles du Zoog piégé dans le Bois Enchanté. Les campeurs se sont apparemment livrés à un véritable festin de Zoogs.

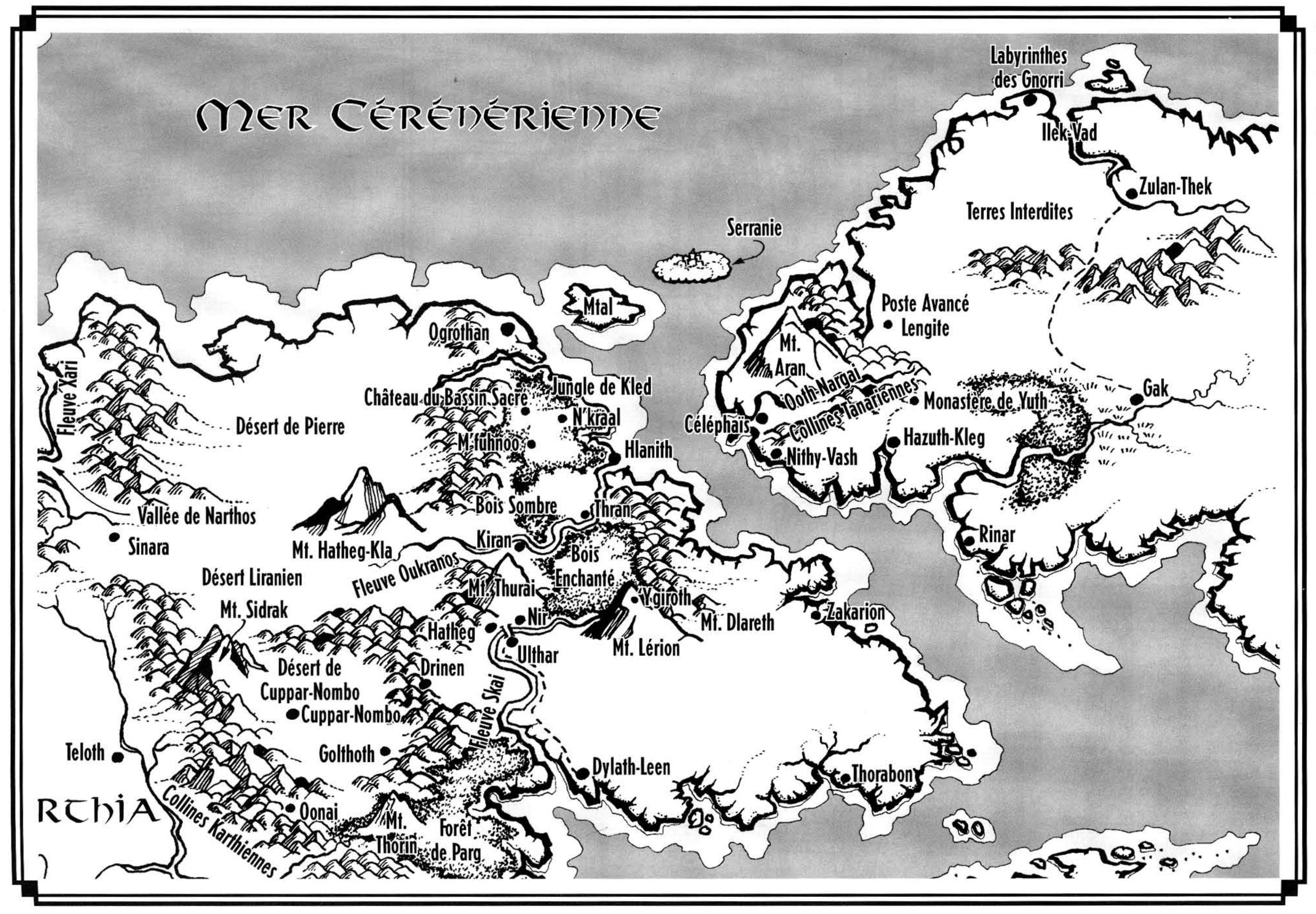
Le Temple de Kiran

En début d'après-midi, le fleuve s'élargit et les investigateurs découvrent un temple fantastique qui enjambe les eaux et étire sept grandes tours vers le ciel. Entièrement de jaspe vert sombre, cette construction couvre près d'un demi-hectare. C'est le Temple de Kiran, consacré au dieu-fleuve Oukranos. Pour accéder à l'entrée, les PJ vont d'abord traverser une cour richement aménagée de bassins remplis de poissons, nénuphars, grenouilles et libellules multicolores.

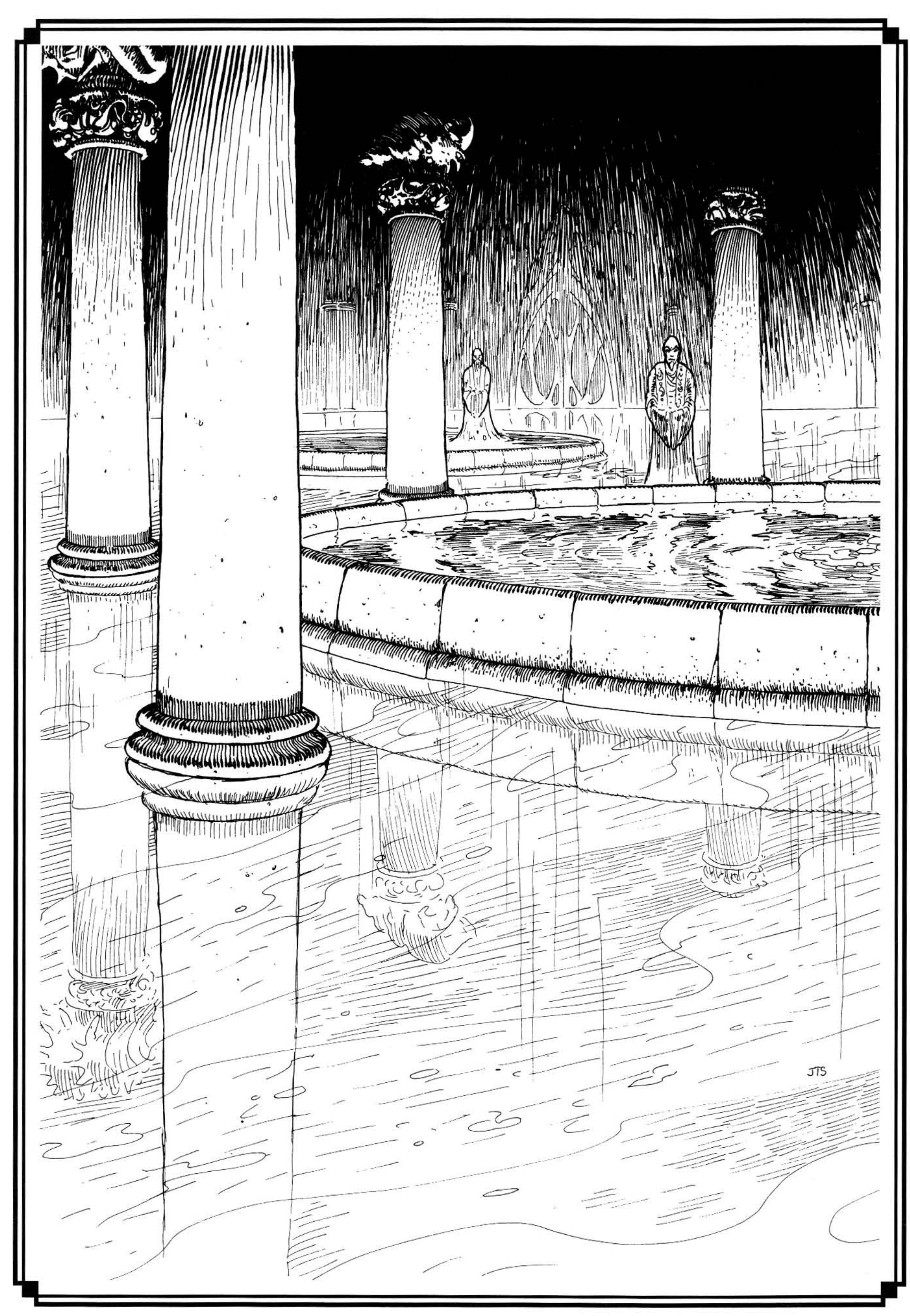
Sous les arches gigantesques, d'étranges phosphorescences éclairent l'intérieur. Cette lumière irréelle provient du sol de cristal au-dessous duquel coule le fleuve. Au centre du temple, un grand bassin circulaire s'entoure de colonnes coiffées chacune d'un fabuleux coquillage, des coquillages d'une beauté et d'une diversité incroyables. Si on y regarde de plus près, une des colonnes a perdu son ornement supérieur. Aux quatre coins de cette vaste salle trônent quatre bassins plus petits, semblables à ceux de la cour extérieure.

Alors que les investigateurs explorent cet immense espace, quatre silhouettes bleu-vert s'élèvent sans bruit de ces





Les Contrées Centrales du Rêve



Dans le Temple de Kiran

bassins. Elles sortent des vasques et mouillent le sol en s'y posant. Il apparaît bientôt que ces figures humaines sont entièrement constituées d'eau et "vêtues" de toges bleu-vert tout aussi liquides. Ces apparitions barbues dégagent un incroyable sentiment d'antiquité ; leurs voix sont semblables aux murmures des eaux. Ce sont les Prêtres Bleus du Fleuve Dieu de Kiran, des ondins, des élémentaires d'eau.

Les Prêtres signalent aux investigateurs qu'ils sont entrés dans le Temple du Fleuve Dieu et demandent ce qu'ils sont venus y chercher. En apprenant qu'ils sont à la recherche d'un voyageur de leur connaissance, les Prêtres prennent un air sévère, glacial. Ils expliquent qu'un individu correspondant à la description d'Humphrey est bien passé il y a quelques jours, alors qu'ils étaient assoupis. L'infidèle a volé la possession la plus précieuse du Fleuve Dieu, une énorme perle bleu vert qui lui avait été offerte par un amour perdu, une nymphe marine. Le blasphémateur s'est enfui vers l'est et l'aval. Le Fleuve Dieu est furieux et exige la restitution de la perle sous peine de mort. Les Prêtres Bleus entourent les investigateurs et leur ordonnent avec des accents sinistres de retrouver leur douteux ami et de ramener la perle. S'ils ne s'exécutent pas, ils seront frappés par la malédiction du Fleuve Dieu : une soif inextinguible qui tue en quelques jours, une soif qui les suivra même dans le Monde de l'Éveil. "Rendez-nous la perle ou subissez la colère du Fleuve Dieu."

Si les investigateurs attaquent à quelque moment que ce soit, les Prêtres Bleus répliquent en essayant de se déverser dans la gorge de leurs adversaires pour les noyer. Chaque Prêtre Bleu détruit est aussitôt remplacé par quatre autres qui s'élèvent des bassins pour se joindre à la bataille. Si quatre d'entre eux, ou plus, sont détruits, le Fleuve Dieu lui-même surgit du bassin central, un ondin de 20 mètres de haut bien décidé à anéantir les profanateurs. Ni les prêtres ni le Fleuve Dieu ne continuent leurs attaques à l'extérieur, mais la malédiction du dieu (voir encart) s'acharne sur les investigateurs capables d'un tel blasphème.

LES PRÊTRES BLEUS DE KIRAN, Ondins (Élémentaires d'Eau)

	1	2	3	4	5	6
FOR	11	19	11	18	13	18
TAI	13	13	13	13	13	13
INT	15	14	13	14	14	10
POU	10	4	8	5	9	4
DEX	8	7	7	7	6	9
PV	19	10	16	11	17	18

Déplacement 8 (nage)/4 (marche)

Armes : Écraser (seulement sous l'eau) FOR/FOR, 2D6 points de dommages ;
Étouffer 65 %, commencer la procédure de noyade à CON x 3.

Perte de SAN : 0/1D3 points.

LE FLEUVE DIEU OUKRANOS, Ondin Majeur

FOR 200 CON 300 TAI 500 INT 75 POU 60
DEX 3 Déplacement partout sur le fleuve PV 400

Armes : Écraser (seulement sous l'eau et rien de plus grand qu'un navire) 100 % ;
Étouffer (jusqu'à 10 cibles de taille humaine simultanément) 100 %, commencer la procédure de noyade à CON x 3.

Armure : Aucune, mais il régénère 20 PV par round.

La Malédiction du Fleuve Dieu

Si les investigateurs ne réussissent pas à récupérer la perle perdue du dieu ou s'ils s'attirent sa fureur pour une autre raison, ils se retrouvent frappés de sa malédiction, une soif dévastatrice. Tant qu'ils restent dans les Contrées du Rêve, la malédiction ne les visite que pendant quelques heures de loin en loin. Elle empoisonne régulièrement leur vie, mais n'a pas d'autre effet néfaste.

S'ils regagnent le Monde de l'Éveil sans avoir rendu la perle, l'affaire se complique. Les personnages affligés ne peuvent plus apaiser la soif dévorante qui les brûle. Ils perdent 1 point de CON chaque jour jusqu'à ce qu'ils meurent ou réintègrent les Contrées du Rêve pour remplir leur obligation. Une fois le Fleuve Dieu satisfait, ils peuvent récupérer leurs pertes au rythme de 1 point de CON par semaine. Humphrey est bien sûr, lui aussi, frappé par la malédiction.

Sortilèges : La Malédiction du Fleuve Dieu, Lame de Fond et le contrôle du temps dans la Vallée de l'Oukranos.

Perte de SAN : Aucune.

Enfin des gens normaux !

Tard dans l'après-midi, les investigateurs rencontrent enfin les premiers signes d'habitation de cet étrange et magnifique pays : de petits autels de jaspe et de chrysobéryl consacrés à des dieux inconnus.

Plus loin, plusieurs poissons vivants sont posés dans l'herbe sur la berge, comme s'ils prenaient le soleil. Si quelqu'un veut en saisir un, il lui faut réussir un jet sous DEX x 5 ou se piquer à ses nageoires épineuses, pour 1 point de dommages. La piqûre inocule un poison léger : jet sous CON x 5 ou perte de 1D4 points en DEX et CON pendant 1D3 jours. Cela n'empêche pas le poisson de constituer un fameux repas une fois grillé.

Plus tard, alors qu'un coucher de soleil rose embrase le ciel, les investigateurs tombent sur une chaumière construite à quelque distance de l'eau. D'autres sont visibles au loin en aval. La première habitation abrite Olan, un pêcheur entre deux âges, Devera, son épouse, et Geddy, leur petite-fille en visite. Ils accueillent chaleureusement les voyageurs et leur offrent de la nourriture et du vin ainsi qu'une couche dans la grange s'ils le désirent. Olan indique qu'Humphrey est passé par ici il y a une semaine, mais qu'il a continué vers l'aval et la cité de Thran. Le couple peut renseigner l'équipe sur la géographie de la région, Thran, les Jungles de Kled, Hlanith, Nir, Hatheg et Ulthar. Les investigateurs épuisés ne manqueront certainement pas d'accepter l'offre du couple de les loger pour la nuit. Alors que l'obscurité s'épaissit, ils peuvent entendre Mémé Devera raconter à la jeune Geddy une histoire sinistre sur les enfants désobéissants qui sont emportés par Vredni Vorastor, l'Homme dans la Lune, dans sa maison d'os et de champignons.

Au matin, après un petit déjeuner de poissons, œufs, pommes de terre et fruits, les investigateurs reprennent la route. Ils croisent d'autres chaumières et leurs habitants font tous la même réponse à propos d'Humphrey. Ce pays paisible commence à ressembler à quelque région européenne de la fin du Moyen Âge, affranchie toutefois des aspects les plus oppressifs de la société féodale. Bientôt, pointent dans le lointain les clochers incroyablement élevés de Thran, si hauts qu'ils semblent se perdre dans les nuages.

Alzen l'Errant


Alzen l'Errant

Alzen est un séduisant jeune homme de la triste et lugubre cité de Teloth. Dégoûté par la vie laborieuse de sa terre natale, il est parti découvrir le monde, affamé d'aventure, de diversité et d'agitation. Il a été guerrier, berger, garde de caravane, tailleur et a pratiqué bien d'autres métiers. Il est avant tout un errant, un être poussé au voyage par un instinct qu'il ne peut comprendre.

Alzen est, à son insu, une des Grandes Entités, un des dieux des Contrées du Rêve. Sa mémoire et ses pouvoirs lui ont été ravis par quelque puissance anonyme qui l'a abandonné à Teloth avec les faux souvenirs d'une jeunesse passée sur place. Sa mystérieuse soif de voyages se nourrit de cet héritage divin et il devrait bientôt commencer à deviner sa véritable origine — peut-être grâce à l'aide des investigateurs.

Alzen est de corpulence moyenne. Il a de longs cheveux blonds ainsi que les yeux étroits, des lobes d'oreille allongés, un nez fin et le menton pointu des Inquanokiens. Ces derniers traits sont chez lui particulièrement prononcés du fait de sa nature divine. Alzen arbore aussi une étrange marque de naissance sur son front, une étoile pâle qui blanchit encore quand il s'excite. Il n'a pas eu l'occasion d'observer le phénomène et n'apprécie pas les commentaires à ce sujet. Il porte un bandeau blanc pour couvrir cette marque, mais les investigateurs la remarqueront tout de même sur une réussite de Trouver Objet Caché. Alzen est un introverti, mais il est toujours prêt à écouter les histoires de lieux et peuples étranges. Il porte un cimeterre fabuleusement forgé, un couteau, une fronde, une armure de cuir usée et un sac contenant divers souvenirs de voyage.

Soulignons que les caractéristiques ci-dessous reflètent les capacités actuelles d'Alzen. Quand il aura retrouvé la mémoire, ses pouvoirs rivaliseront avec ceux des Grandes Entités décrites dans *Les Contrées du Rêve Revisitées*. La nature exacte de ceux-ci est laissée à votre discrétion.

ALZEN, Jeune Aventurier Désenchanté, 26 ans en apparence

FOR 12	CON 14	TAI 13	INT 14	POU 15
DEX 14	APP 13	ÉDU 13	SAN 75	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd;
Couteau 40 %, 1D6 + bd;
Fronde 45 %, 1D8 + bd/2;
Lutte 70 %, dommages spéciaux;
Superbe Cimeterre 60 %, 1D8+2 + bd.

Armure : 2 points de cuir rigide.

Compétences : Artisanat (cuir) 50 %, Écouter 40 %, Esquiver 45 %, Grimper 65 %, Histoire Naturelle 75 %, Monter à Cheval 45 %, Navigation 65 %, Premiers Soins 40 %, Sauter 50 %, Savoir Onirique 35 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 85 %.

Thran

Les murs d'albâtre et les tours dorées de la puissante Thran se perdent dans le ciel. Quand les investigateurs approchent des portes de la cité, ils sont arrêtés par une sentinelle vêtue de rouge qui leur demande de régler leur droit de passage en contant trois rêves incroyables. Pour ce faire, chaque investigateur doit réussir trois jets sous la moyenne de ses compétences Persuasion et Savoir Onirique; sur une réussite critique, le personnage peut entrer dans la ville sans plus attendre. Après cinq ou six jets par investigateur, la sentinelle s'impatiente et fait dégager tout le monde. Ceux qui ont acquis leur droit de passage peuvent entrer, laissant les autres à l'extérieur. Les voyageurs peuvent essayer de jouer de Discrétion, mais un échec indique qu'ils ont été surpris et chassés.

Ceux qui réussissent à pénétrer à l'intérieur découvrent une cité des merveilles. En revanche, personne n'y a vu Byron Humphrey. Les investigateurs devraient bientôt comprendre qu'il n'a pu entrer dans la ville.

L'investigateur qui interroge les sentinelles aux portes à propos d'un voyageur appelé Humphrey doit faire un jet de Chance. En cas de réussite, un garde se souvient d'un autre natif du Monde de l'Éveil. Il est passé il y a une semaine de cela et ne pouvait obtenir son droit de passage. Le garde l'a renvoyé vers les portes orientales et le quartier commerçant.

L'est de Thran est festonné de dizaines d'embarcadères couverts de navires, marins et marchands. Près des portes, un immense corral enferme des nuées d'éléphants qui broutent ou sommeillent. De petites auberges et tavernes s'agglutinent aussi à proximité. Ces faubourgs commerçants sont construits hors les murs et donc accessibles à tous. C'est là que de rusés marchands discutent sans fin du prix du transport avec les cornacs caravaniers et les capitaines au long cours.

Quelques heures de recherche sur place livrent une importante récolte de nouvelles sur Byron Humphrey. Il vient du Monde de l'Éveil et tous se souviennent de lui, ne serait-ce que pour son extraordinaire consommation d'alcool ou le nombre de gens qu'il s'est mis à dos. Plus d'un lui remettrait volontiers la main dessus, histoire de lui flanquer une volée. Les investigateurs finissent par apprendre qu'Humphrey s'est joint à une caravane d'éléphants qui devait gagner Hlanith par la piste longeant la Jungle de Kled.

L'équipe a maintenant le choix : soit embarquer sur un navire en partance pour Hlanith, soit rejoindre cette cité en compagnie d'une caravane comme l'a fait Humphrey. Le premier moyen de transport est le plus rapide mais aussi le plus coûteux. Dans ce cas, les investigateurs vont devoir faire preuve de Persuasion auprès du capitaine puisqu'ils n'ont pas d'argent pour le payer. Le jet de Persuasion reçoit un malus de 5 % par membre de l'équipe. En réussissant à marchander leur passage (ou à jouer les passagers clandestins), ils vont gagner 1 jour ou 2 sur Humphrey et éviter toutes les rencontres de la jungle. Soulignons que les passagers clandestins découverts sont abandonnés dans la jungle.

La caravane vers Kled

L'équipe va très certainement poursuivre en compagnie d'une caravane d'éléphants, copieusement avertie des dangers de la jungle. Voyager seul dans cette partie du monde revient à inviter les pygmées de Kled à ficher votre crâne longuement bouilli sur une lance. Mieux vaut voyager en nombre.

Une caravane part dès le surlendemain. Jayard, un marchand de Sinara, jovial et tout vêtu de soie, fait transporter ses marchandises sur six éléphants. Ses bijoux et statuettes de jade d'Ilarnek et ses huiles et acides de

Dother sont accompagnés de deux douzaines de porteurs, gardes et serviteurs, mais tout garde supplémentaire est le bienvenu.

Jayard a déjà recruté ainsi d'autres gardes informels dont Alzen, un jeune homme silencieux mais amical. Même si ce dernier est plutôt solitaire, il accueille avec joie la compagnie de natifs du Monde de l'Éveil comme les investigateurs. Ce jeune aventurier est décrit en détail dans l'encart de la page précédente.

La caravane de Jayard s'ébranle très tôt le matin, les éléphants abondamment chargés de paniers, tonneaux et caisses. Les gardes sont armés de lances, arcs et épées (Jayard peut éventuellement fournir une arme ou deux aux investigateurs si nécessaire). Les cornacs font claquer leurs fouets et piquent leurs bêtes de leurs bâtons. La large route caravanière invite les voyageurs à s'enfoncer dans la jungle et le vent leur apporte la cacophonie de fragrances qu'exhalent ces vertes profondeurs.

La Jungle de Kled

Limitée au sud par l'Oukranos, la Jungle de Kled s'étend loin au nord. Grouillante de vie, elle retentit sans cesse des appels des oiseaux et autres animaux : cris, sifflements, grognements et hululements. Des insectes de toutes formes et tailles volent, rampent, bondissent et virevoltent. Des arbres encombrés de plantes grimpantes se dressent partout à des dizaines de mètres de haut. La jungle regorge de lianes, cycadeoïdes (plantes qui couvraient le Monde de l'Éveil au Triasique et au Crétacé), palmiers sauvages, palétuviers et d'une multitude d'autres végétaux familiers ou non. La nuit, le chœur de la faune sauvage gagne en intensité et l'on peut entendre d'étranges choses se déplacer dans les profondeurs arborées. Parfois, un feu se détache sur une colline lointaine mais personne n'ose deviner qui, ou quoi, peut bien camper là.

D'après Jayard, cette marche aux confins de la Jungle de Kled devrait durer trois ou quatre jours. Les investigateurs sont censés avancer près des éléphants avec les autres gardes. La route caravanière est fermement tracée par les générations de pachydermes qui ont précédé et suit de près la berge du fleuve. La nuit, les membres de la caravane campent sous la tente.

Si Jayard apprend que les investigateurs arrivent du Monde de l'Éveil, il les invite sous son pavillon pour un petit festin de vin, nectar et mets de choix. Assis sur des coussins de satin et tirant sur sa pipe à eau, Jayard passe la soirée à écouter les contes merveilleux de la terre natale des voyageurs.

C'est milieu de ce périple dans la jungle que le jeune Alzen va rencontrer sa destinée. Cette quête optionnelle est traitée au sous chapitre suivant.

Pour chaque journée, choisissez ou déterminez sur la table ci-dessous une rencontre. Soulignons que certaines de ces rencontres sont forcément nocturnes.

RENCONTRES DANS LA JUNGLE DE KLED
(en choisir une chaque jour ou lancer 1D6)

1	Noctambules
2	Fauves
3	Caravane d'éléphants (une fois seulement)
4	Serpent venimeux
5	Grogneurs
6	Sables mouvants

NOCTAMBULES : Cette rencontre se produit après le coucher du soleil, alors que les investigateurs et/ou la caravane se sont installés pour la nuit. Ces énormes chauves-souris (1D6) survolent le campement et la jungle alentour à la recherche d'une proie assez petite pour être emportée. Les enfants et petits animaux domestiques constituent des cibles privilégiées. Les Noctambules s'enfuient quand ils sont tous blessés ou si on les attaque par le feu.

NOCTAMBULES

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FOR	13	12	16	6	9	15
CON	10	9	10	12	4	7
TAI	9	13	16	17	17	12
POU	7	9	8	5	5	6
DEX	13	14	11	17	19	17
PV	10	11	13	15	11	10

Déplacement 4/16 (vol)

Bonus aux Dommages Moyen : +1D4.

Armes : Griffes 35 %, 1D6+2 + bd ;
Morsure 45 %, 1D10.

Compétences : Écholocation 75 %, Trouver Objet Caché 75 %.

FAUVES : Ces animaux chassent généralement de nuit, par groupe de 1D3 individus. Il peut s'agir de tigres, jaguars, panthères ou d'une espèce particulière aux Contrées du Rêve. Ils préfèrent s'abattre sur une proie isolée, une sentinelle par exemple ou, de jour, sur ceux qui s'écartent du corps de la caravane. Ces félins délivrent chaque round 1 attaque de Morsure et 2 attaques de Griffes (pattes avant). Si les deux Griffes touchent, ils Lacèrent ensuite leur adversaire de leurs griffes arrière, sans interrompre leurs attaques par Morsure.

FAUVES

	1	*2*	*3*
FOR	26	27	26
CON	14	13	13
TAI	18	18	21
POU	14	12	13
DEX	14	17	18
PV	16	16	17

Déplacement 12

Bonus aux Dommages Moyen : +2D6.

Armes : Griffes 45 %, 1D6 + bd ;
Lacération 80 %, 2D6 + bd ;
Morsure 50 %, 1D10.

Armure : 2 points de cuir.

Compétences : Discrétion 75 %, Se Cacher 80 %, Trouver Objet Caché 65 %.

CARAVANE D'ÉLÉPHANTS : À un moment quelconque de leur traversée de la Jungle de Kled, les investigateurs vont croiser une caravane de marchands qui arrive de Hlanith, la destination de l'équipe. Une douzaine d'éléphants remontent la piste sous leurs charges exotiques de soieries, tapis, épices, fruits et bijoux d'Ooth-Nargai. Plus de cinquante cornacs, marchands et gardes les accompagnent.

Les voyageurs s'arrêtent pour échanger nouvelles, marchandises et plaisanteries. Si les investigateurs pensent à s'enquérir d'Humphrey auprès de leurs compagnons de rencontre, une réussite de Chance leur permet de discuter avec un cornac qui se souvient d'un personnage semblable. Il a été engagé comme garde par une caravane qui quittait

Thran pour Hlanith, il y a environ une semaine de cela. Il a quitté ses compagnons à Hlanith et la dernière fois que le cornac l'a vu, il faisait rouler les autochtones sous la table à la taverne de la Manticore Jaune, Rue du Corbeau. C'était il y a quatre ou cinq jours.

SERPENT VENIMEUX : Cette rencontre voit un personnage choisi au hasard aux prises avec un serpent, petit mais fort venimeux. L'individu concerné peut avoir marché dessus, mis la main dans le sac ou le panier où il s'était caché ou l'avoir trouvé dans son sac de couchage. Une réussite de Trouver Objet Caché lui permet de repérer le serpent avant qu'il attaque. En cas d'échec, le personnage est mordu et, sauf réussite d'un jet de Chance, un poison de TOX 2D8 lui est inoculé. Le poison a des effets similaires à celui du serpent à sonnettes et provoque des spasmes violents dans les 15 à 60 minutes. Il peut être traité par des réussites de Premiers Soins (TOX réduite de 1D4) ou de Médecine (TOX réduite de 2D4).

GROGNEURS : La voûte verte de la jungle couvre un petit étang près de la piste, une étendue d'eau qui réveille la soif ou les envies de bain des voyageurs. Sur la berge, 1D3 créatures semblables à des crapauds reposent accroupies, les yeux ensommeillés. Elles sont énormes, aussi grosses que des chevaux. Quand l'équipe approche, elles émettent d'étranges grognements, presque des rugissements. Elles restent strictement immobiles jusqu'à ce que leur proie approche du bord de l'eau. Leurs longues langues collantes frappent alors comme des flèches et leurs gueules béantes révèlent des rangées de dents en aiguilles. Elles se réfugient sous les eaux dès qu'elles ont emprisonné une victime ou subi des dommages supérieurs à la moitié de leurs Points de Vie. Si les investigateurs voyagent avec une caravane, des membres de celle-ci les avertissent du danger que représentent ces créatures.

GROGNEURS

	1	*2*	*3*
FOR	17	21	17
CON	10	13	14
TAI	22	18	23
POU	9	12	8
DEX	4	4	7
PV	16	16	19

Déplacement 3/18 (nage)

Bonus aux Dommages Moyen : +1D6.

Armes : Griffes 50 %, 1D6+2 + bd ;
Langue 55 %, 1D3 + capture et Morsure automatique le round suivant ;
Morsure 35 %, 1D10.

Armure : 2 points de cuir.

SABLES MOUVANTS : Il arrive que les bords de la piste se gorgent d'eau de pluie jusqu'à constituer de véritables sables mouvants. Des jets de Trouver Objet Caché vont être demandés à 1D2 membres de l'équipe pour leur permettre de repérer le danger à l'avance. En cas d'échec, ils tombent dans ce piège naturel et s'enfoncent chaque round de 1D6 TAI. Sur une réussite de Connaissance à la moitié, ils se rendent compte qu'ils peuvent nager hors des sables mouvants. Si la totalité des points de TAI d'une victime vient à être submergée, lancez la procédure de Noyade. Chaque round, la victime peut tenter de Nager ou d'opposer sa FOR à celle des sables mouvants. Ces derniers ont une FOR de 4D6 et chaque fois que leur prisonnier l'emporte, ils libèrent 1D6 points de TAI de leur emprise. Ces jets de FOR supposent, bien sûr, que la victime dispose d'un point d'ancrage. Les témoins du drame peuvent l'aider en la tirant, ce qui additionne leur FOR à la sienne et accroît le bénéfice en points de TAI de 1D6 par sauveteur.

Alzen et la destinée

Pendant la deuxième journée de voyage à travers la jungle, les investigateurs remarquent qu'un des gardes, le jeune Alzen, s'est arrêté, le regard perdu dans les profondeurs de la végétation. Si on l'interroge, il désigne une étendue de ruines blanches à peine visibles dans le lointain, sur le flanc opposé d'une vallée touffue en contrebas. La vision a réveillé son sens de l'aventure. Si des liens d'amitié commencent à le lier à l'équipe, il explique qu'il quittera la caravane à la nuit tombée pour explorer ces ruines. Le suivre signifie abandonner la caravane et les investigateurs vont devoir décider s'ils peuvent se laisser distraire de leur quête personnelle par simple curiosité et amitié. Alzen, bien sûr, ne leur en veut pas s'ils poursuivent leur route.

Le jeune homme s'éclipse discrètement du campement après le coucher du soleil et reprend la direction des ruines. Il ne s'éloigne guère de la piste avant d'installer son propre camp car il ne tient pas progresser en pleine jungle dans le noir. Les investigateurs se sentent probablement plus vulnérables maintenant qu'ils sont isolés au milieu de la jungle. Choisissez ou tirez une autre rencontre pour cette nuit, ainsi qu'une autre pour le lendemain à l'approche des ruines.

La traversée de la vallée et la remontée vers les ruines sont particulièrement pénibles. Le soir tombe quand les explorateurs épuisés atteignent enfin leur destination. Devant eux s'étend une cour pavée d'une centaine de mètres de profondeur et, au-delà, un palais pentagonal d'albâtre ivoire, surmonté de cinq minarets. L'ensemble est recouvert d'un filet de lianes, lierres et autres incursions de la jungle, mais semble remarquablement intact.

L'entrée donne sur une cour intérieure dallée d'un granito sophistiqué et abritée par une coupole impossiblement haute. Une véritable forêt de colonnes de près de 10 mètres de haut porte des statues qui conservent un maintien royal malgré les draperies de toiles d'araignées. Une réussite de Savoir Onirique indique qu'elles représentent différentes divinités des Contrées du Rêve. Une réussite de Trouver Objet Caché à la moitié en désigne une en particulier pour sa ressemblance remarquable avec Alzen ; même l'étoile sur le front y figure. Aux cinq coins de la cour, des arches donnent dans les tours et sur des escaliers qui permettent d'accéder à l'étage. Là-haut, une galerie fait le tour de la cour intérieure et dessert diverses suites de pièces entièrement vides. Toutes sont assez grandes pour loger une famille entière.

Alors que l'équipe examine la cour intérieure, des réussites d'Écouter signalent des craquements bizarres au-dessus d'elle. Un coup d'œil vers le haut révèle la présence d'étranges créatures arachnoïdes qui descendent de la coupole. Ces "araignées" sont des sortes de boules noires d'électricité, dotées de pattes fulgurantes rouges et noires. Les craquements qui ont alerté les investigateurs proviennent des ionisations de ces curieuses "pattes" éclairs. Ce sont les gardiens du palais, des Serviteurs de Karakal. Ils attaquent les intrus mais ne les poursuivent que jusqu'aux limites de la cour extérieure. Au fur et à mesure qu'ils sont détruits, d'autres descendent de la coupole pour les remplacer, apparemment issus d'une réserve inépuisable.



Serviteur de Karakal

Ce sont des créatures redoutables et il est probable qu'un investigateur y laissera la vie. Si les PJ ont repéré la statue à l'image d'Alzen, un jet d'Idée peut souligner son importance éventuelle. Si les investigateurs ne lui demandent pas d'enlever le bandeau qui cache sa marque de naissance, ce dernier finit par se défaire de lui-même pendant le combat (Alzen doit donc survivre jusque-là). L'étoile sur son front éclate de blancheur et les Serviteurs cessent le combat. Ils réintègrent craintivement la cour intérieure et plusieurs d'entre eux commencent à escalader une des colonnes et à désintégrer la poussière et les toiles d'araignées qui couvrent la statue à son sommet. C'est bien Alzen, ou son jumeau, l'étoile blanche fièrement arborée sur le front. Des réussites de Savoir Onirique peuvent maintenant faire supposer son héritage divin et Alzen lui-même commence à saisir la chose.

Pendant ce temps, des Serviteurs filent vers les cadavres éventuels et flottent au-dessus de leur poitrine. Ils cherchent à ressusciter les compagnons d'Alzen défunts par des chocs électriques dans le cœur. Sur une réussite sous CON x 5, le personnage concerné retrouve la vie ; en cas d'échec, il perd 1 point de CON et le Serviteur de Karakal essaye encore de le sauver. La moitié des points de CON perdus (arrondir à l'entier supérieur) le sont aussi par le corps physique endormi dans le Monde de l'Éveil.

Alzen est abasourdi mais connaît maintenant la source à laquelle se nourrissait sa soif de voyage : il est une des Grandes Entités, un dieu dépouillé sans qu'il sache comment de ses souvenirs et de ses pouvoirs. Son amnésie n'est pas vraiment guérie, mais des souvenirs commencent à lui revenir. Il doit beaucoup aux investigateurs. Il compte rester ici jusqu'à retrouver complètement la mémoire. Quand les investigateurs seront de retour, ils ne doivent pas hésiter à lui rendre visite. En signe de gratitude, il remet son merveilleux cimeterre au plus valeureux d'entre eux. Il ordonne aussi à une poignée de Serviteurs d'escorter l'équipe jusqu'à la piste caravanière.

Les investigateurs qui ont aidé Alzen à retrouver son identité gagnent 1D3 points en Savoir Onirique et 1D4 points de SAN — ainsi que l'amitié d'une des Grandes Entités.

SERVITEURS DE KARAKAL, Gardiens du Palais d'Albâtre

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR	10	8	7	7	9	7	5	7
CON	12	12	8	8	9	9	7	12
TAI	8	4	7	10	4	9	8	8
INT	4	1	6	4	2	4	6	4
POU	6	13	15	14	14	7	7	11
DEX	8	7	16	7	15	9	9	10
PV	10	8	8	9	7	9	8	10

Déplacement 6 en flottant/rampant

Bonus aux dommages moyen : 0.

Armes : Toucher 35 %, 2D6 + jet de CON contre la mort*.
* *Les dommages infligés par le Serviteur sont opposés à la CON de sa victime sur la Table de Résistance ; si elle a le dessous, la victime meurt — mais voir plus haut.*

Armure : Aucune, mais une attaque par arme blanche métallique ou arme naturelle (poing, pied, etc.) n'inflige que 1 point de dommages à un Serviteur, alors que l'attaquant subit lui-même les dommages correspondant à un Toucher. Chaque litre d'eau jeté sur un Serviteur lui inflige 1/2 point de dommages, mais les baquets de sable et autres couvertures restent sans effet.

Perte de SAN : 0/1D3.



Alzen et le palais oublié

Arrivée à Hlanith

Si les investigateurs ont aidé Alzen dans sa quête, il leur faut couper à travers la jungle pendant une journée entière avant de retrouver la piste — ce qui leur vaut une autre rencontre. Les Serviteurs de Karakal envoyés par Alzen les accompagnent jusque-là et combattent à leur côté si nécessaire. Une fois sur la route caravanière, ils doivent encore marcher 1 jour ou 2 avant d'arriver à Hlanith, soit au moins 1 rencontre de plus.

Bientôt la jungle s'éclaircit et les investigateurs aperçoivent les premières maisons construites sur la berge du fleuve. Certaines sont carrément posées sur pilotis au milieu de l'eau. Ici vivent trappeurs, chasseurs et pêcheurs bourrus. Ils ne peuvent offrir aux voyageurs que des renseignements sur la direction à suivre, l'aval, et le produit de leurs distillations artisanales. Pour une fois, il semble qu'Humphrey soit passé sans soulever de tempête.

Hlanith se trouve encore à une journée de marche. C'est un vaste port maritime fort fréquenté. Des marchands de toutes les Contrées du Rêve et de bien des cités des Six Royaumes traitent leurs affaires à presque tous les carrefours. Si les investigateurs ont appris de la caravane en route pour l'ouest qu'Humphrey s'était installé à la Manticore Jaune dans la Rue du Corbeau, ils peuvent facilement se faire indiquer l'endroit. S'ils ne savent pas la chose, ils peuvent l'apprendre en enquêtant en ville ; une réussite de Chance à la moitié obtenue par le personnage de plus faible POU leur apporte le renseignement (le jet peut être refait chaque jour). Malheureusement...

La Manticore Jaune

...les portes de la "Manticore" sont verrouillées et les fenêtres de la façade enclouées de planches. Une pancarte fixée à l'extérieur indique que la taverne est "Fermée pour Réparations". Frapper à la porte finit par faire venir un homme imposant et bourru, avec barbe et cheveux noirs. Il demande aux investigateurs ce qu'ils fichent là et jure comme un charretier quand il comprend ce qu'ils veulent. C'est ce salopard d'Humphrey qui lui a fait fermer boutique, dit-il en invitant les investigateurs à l'intérieur.

Des débris de vaisselle et de mobilier sont entassés partout — la taverne a été dévastée. Le patron se présente, Caffor, et relate ses malheurs. Humphrey était ici il y a une semaine et il a accumulé une ardoise fantastique (alcool, nourriture, chambre et encore de l'alcool) puis déclenché une bagarre générale. Ensuite... Mais puisque les investigateurs sont à la recherche d'Humphrey, le responsable de tous ces dégâts... s'ils veulent savoir où il est parti, ils vont devoir travailler pour le renseignement. Caffor a besoin d'aide pour remettre son affaire en état ; 1 jour ou 2 de main d'œuvre.

Les investigateurs peuvent refuser, mais Caffor leur offre le gîte et le couvert en échange. Le travail n'a rien de harassant ni de compliqué, un peu de menuiserie, de réapprovisionnement et de ménage. Caffor s'avère un agréable compagnon, un agneau sous une peau d'ours. Il tient scrupuleusement parole et quand la "Manticore" est prête à ouvrir, il explique aux PJ qu'Humphrey s'est embarqué sur un navire en partance pour Céléphaïs. Si tout s'est passé sans animosité, il leur indique même le nom d'un capitaine qui pourra les embarquer à leur tour.

Si les investigateurs refusent l'offre de Caffor, ils peuvent retrouver la trace de Humphrey en se répandant en questions sur le port. Chaque jour d'enquête leur donne droit à un jet de Chance à la moitié lancé par le personnage de plus faible POU. En cas de réussite, ils apprennent la destination d'Humphrey.

Les investigateurs devraient maintenant chercher à gagner Céléphaïs. Mais encore une fois, ils n'ont pas de quoi payer le passage de toute l'équipe. Une réussite de Persuasion pourrait convaincre un capitaine généreux de les embarquer comme hommes à tout faire, mais il ne faut pas hésiter à réduire ce jet de 5 % par postulant au voyage. Ils peuvent user de Discrétion pour embarquer en cachette, mais s'ils sont pris, ils risquent fort de se trouver livrés au Roi Kuranes pour jugement. Le capitaine indiqué par Caffor accepte de les prendre à bord à une condition, un engagement sur l'honneur : un jour, dit-il, il leur demandera un service — rien d'illégal ou d'immoral — et il leur faudra alors se plier à sa demande. La nature exacte de ce service est laissée à votre discrétion et cette dette pourra être invoquée aussi bien dans les Contrées que dans le Monde de l'Éveil.

De cette manière, les investigateurs obtiennent une couchette sur l'Andorak, le navire du capitaine Khora, et gagner en trois jours le fabuleux port de Céléphaïs.





Les dangers de la jungle



Les Terres Interdites

Chapitre Trois, qui voit les investigateurs braver les dangers des Terres Interdites et rencontrer les séides du Chaos Rampant

Le voyage vers Céléphaïs dure à peine 2 jours sur une mer d'un bleu électrique. L'approche du port se fait au milieu d'un véritable ballet de vaisseaux. Des centaines d'autres sont en train d'être chargés ou déchargés à quai. Toutes les flottes des Contrées du Rêve sont représentées. Quand ses passagers débarquent, le capitaine Khora leur souhaite bon voyage et ne manque pas de leur rappeler qu'ils lui doivent un service.

Au-delà du port s'étend la fabuleuse cité de Céléphaïs. Alors que les chaumières, villages et cités de l'ouest rappelaient l'Europe médiévale, Céléphaïs évoque plutôt Bagdad ou Le Caire, mais en plus exotique encore. Les rues sont larges et les marchés grouillant d'activités ; les chameaux blatèrent et les prophètes se lamentent ; les oriflammes des minarets flottent au-dessus d'une mer d'individus enturbannés. Voilà le véritable pays des Mille et Une Nuits.

Cette fois encore, les investigateurs ne savent pas où chercher Humphrey. Ils en sont réduits à poser des questions dans les tavernes et les marchés. Accordez-leur un jet de Chance par jour pour avoir de ses nouvelles. Ils finiront ainsi par apprendre qu'un natif de l'Éveil résidait il y a peu à la taverne de l'Anguille d'Acier, dans un des quartiers les plus agités du port.

L'Anguille d'Acier est une petite affaire mal entretenue, qui tire son nom de la pêche miraculeuse réalisée un jour par son propriétaire, Janakavich Stron : une anguille de 9 mètres de long couverte d'une peau métallique. Les incrédules peuvent examiner par eux-mêmes la bête, qui a été empaillée et fixée en cercle au plafond. Janakavich se souvient de l'homme de l'Éveil, mais il n'a pas vu Humphrey depuis une semaine et il ne sait pas où il a pu aller. Il se souvient qu'il tenait souvent compagnie à un marchand itinérant appelé Yangeer. D'autres habitués de l'Anguille confirment la chose, mais nul ne sait où peut se trouver ce Yangeer ; il a dû disparaître à la même époque qu'Humphrey. Cela dit, Yangeer est un habitué des lieux et les investigateurs voudront peut-être l'attendre sur place. Curieusement, il ne semble pas qu'Humphrey se soit mis à dos quiconque dans l'établissement.

Si les investigateurs orientent leurs recherches vers Yangeer, chacun d'entre eux doit faire un jet sous POU x 1 (un par jour). En cas de succès, ils apprennent que Yangeer et un homme de l'Éveil se sont équipés pour une expédition à l'intérieur des terres : chameaux, outres, provisions et matériel de camping. Personne ne sait où ils voulaient aller et c'est Yangeer qui réglait toutes les factures (avec des rubis et d'autres pierres précieuses, si un investigateur pose la question).

Yangeer

Yangeer réapparaît à l'Anguille d'Acier 1D3+1 jours après l'arrivée des investigateurs à Céléphaïs. C'est un costaud au nez crochu et son visage barbu en diable exprime une bonne dose d'aigreur. Son turban et ses vêtements sont poudrés de sable. Un cimeterre et un poignard sont fichés dans l'écharpe qui enserre son ventre bedonnant. En apprenant que quelqu'un le cherche, il se montre inquiet. C'est la mine renfrognée et une main sur son poignard qu'il aborde les investigateurs et leur demande ce qu'ils veulent. Il jure quand le nom d'Humphrey est mentionné et dégaine. "Que les Grandes Entités me préservent de ces maudits hommes de l'Éveil !", gémit-il.

Yangeer finit pourtant par se calmer. Il se commande à boire et conte son histoire. Il a rencontré Humphrey à l'Anguille il y a un peu plus d'une semaine et but plus que de raison en sa compagnie. Sous l'emprise de la boisson, il lui a parlé d'une carte au trésor qu'il avait achetée. Elle est censée indiquer la cachette d'une rançon de roi mais il y a un problème : le trésor se trouve en plein dans les Terres Interdites, au-delà des Collines Tanariennes derrière Céléphaïs, et le Roi Kuranes a décrété qu'aucun homme ne devait jamais pénétrer dans ces terres étranges et dangereuses. Humphrey avait suggéré qu'ils pourraient tous deux se glisser entre les patrouilles et récupérer le trésor. Il ne craignait pas les légendes sur les Terres Interdites ; lui et Yangeer étaient deux adultes parfaitement capables de se défendre. Ils se sont donc préparés pour le voyage et, une nuit, ils ont discrètement franchi la porte nord avant de filer comme le vent dans les collines. Ils les ont traversées sans incident, mais les monstrueuses créatures et paysages anormaux des Terres Interdites ont dû rendre fou Humphrey. Une nuit, il a quitté le campement en catimini avec l'essentiel des provisions et, surtout, la carte de Yangeer. Yangeer, ne tenant pas à continuer seul, est donc retourné à Céléphaïs, bien content d'avoir sauvé sa vie.

Si on le lui demande, Yangeer explique qu'il se souvient suffisamment de la carte pour conduire les investigateurs vers la cachette au trésor, et donc vers Humphrey. Il espère seulement que ces nouveaux visiteurs de l'Éveil se montreront plus dignes de confiance que le dernier. Yangeer déconseille vivement d'appeler le bon Roi Kuranes à l'aide, du fait de son édit contre les incursions en Terres Interdites. Si les investigateurs passent outre, les réactions de Kuranes sont décrites dans l'encart "Justice Royale" ; la possibilité que l'équipe révèle la véritable nature de Yangeer n'a, bien sûr, pas à être considérée dans ce cas.

Yangeer n'est pas ce qu'il paraît. Personne ne le soupçonne à Céléphaïs, mais c'est, en fait, un des semi-hommes de Leng. Son turban cache une paire de cornes minuscules, ses babouches des sabots fourchus et son pantalon bouffant une courte queue en trompette. Il ressemble plus à un homme que la plupart de ses congénères et il est donc fréquemment employé comme agent parmi les humains. Les pareils de Yangeer sont de fidèles serviteurs du Chaos Rampant, et les Lengites cherchent toujours à s'emparer des visiteurs de l'Éveil pour les Lui livrer. Humphrey n'a pas fait exception. Yangeer l'a emmené jusqu'à un petit poste avancé de ses maîtres, les Bêtes Lunaires, dans les Terres Interdites, et une des galères noires l'a emporté sur la lune. Là, le Chaos Rampant compte prendre livraison d'Humphrey auprès d'un autre de Ses serviteurs, Vredni Vorastor, le légendaire Homme dans la Lune.

Yangeer espère bien faire suivre le même chemin aux investigateurs. La traversée des Terres Interdites devrait suffisamment affaiblir leurs corps et leurs esprits pour que les Lengites et Bêtes Lunaires qui les attendent au bout du voyage s'emparent d'eux sans difficulté.

Si les investigateurs ont déjà rencontré des Hommes de Leng dans le passé, une réussite de Savoir Onirique leur permet de reconnaître Yangeer pour ce qu'il est. Une seconde réussite leur remet en mémoire les liens qui unissent les Lengites au Chaos Rampant. Voilà qui risque de réduire à néant les plans de Yangeer si les PJ prennent le mors aux dents. Il se pourrait même qu'ils décident de livrer cet espion au Roi Kuranes, légendaire pour sa justice (voir l'encart "Justice Royale", page suivante).

YANGEER, Agent lengite

FOR 12	CON 12	TAI 14	INT 16	POU 17
DEX 11	APP 9	ÉDU 14	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Cimeterre 60 %, 1D8+1 + bd ;
Coup de Pied 70 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ;
Poignard 45 %, 1D6 + bd.

Armure : 2 points d'armure de cuir.

Sortilèges : Invulnérabilité, Lassitude de Phein, Déflagration Mentale.

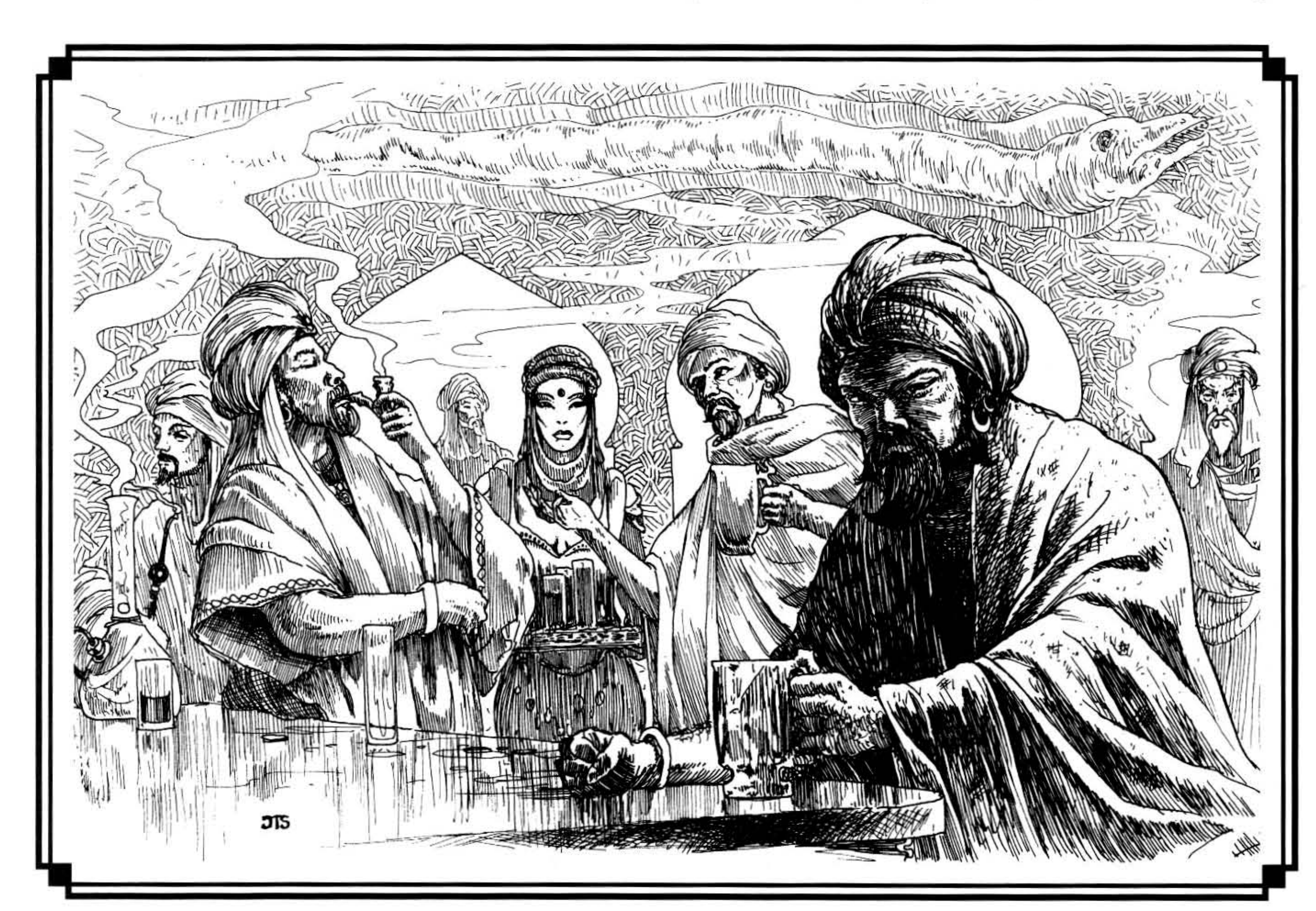
Compétences : Baratin 40 %, Discrétion 50 %, Dissimulation 55 %, Écouter 50 %, Esquiver 45 %, Marchandage 35 %, Monter 55 %, Navigation 55 %, Persuasion 50 %, Savoir Onirique 55 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Perte de SAN : 0/1D5 points, quand ses difformités sont dévoilées.

Dans les Terres Interdites

Une fois que Yangeer est d'accord pour emmener les investigateurs dans les Terres Interdites à la poursuite d'Humphrey, il se met en quête de l'équipement nécessaire à l'expédition. Chaque participant a besoin d'un chameau comme monture et d'un autre pour transporter l'eau, le ravitaillement et le matériel de camping. Yangeer s'occupe de tout, avec l'aide des investigateurs, et paye systématiquement avec des rubis ou d'autres gemmes. Il compte bien, dit-il, se faire rembourser sur leur part du trésor, si ce dernier est toujours là.

Après 2 jours consacrés à ces achats, l'expédition est prête à partir. Alors que le jour n'est pas encore levé, Yangeer



Yangeer à la taverne de l'Anguille d'Acier

conduit l'équipe hors de la ville par la porte nord, puis dans les collines qui s'élèvent au pied du Mont Aran. En cas d'interception par les troupes royales, ils doivent se présenter comme des ramasseurs de glace qui vont arracher aux montagnes de quoi alimenter leur commerce sur les marchés de Céléphaïs. Il faut espérer qu'aucun soldat ne pensera à demander pourquoi ils ont besoin de tant de chameaux chargés d'eau pour aller chercher de la glace.

Le parcours des investigateurs à travers les Collines Tanariennes est laissé à votre discrétion. Si vous le souhaitez, faites intervenir quelques patrouilles de chevaliers que les PJ devront baratiner, éviter ou — plus gênant — combattre. S'ils sont capturés, ils sont amenés devant le Roi pour être jugés (voir l'encart ci-contre).

Si rien ne vient gêner leur progression, ils voyagent un peu plus d'une journée dans les Collines Tanariennes, accidentées mais paisibles. Ensuite, le paysage prend un tour nettement plus désolé et surnaturel : ils entrent dans les Terres Interdites. Ici, d'étranges créatures se tapissent dans des paysages fluctuants et bizarres et des portails sur d'autres terres du rêve peuvent surgir à tout moment, révélant les secrets de dimensions inimaginables.

N'hésitez pas à enrichir les rencontres qui suivent de vos propres descriptions de paysages déments : grandes formations rocheuses contorsionnées, lacs de feu ou de vase bouillonnante, furieux orages sans pluie, etc.

Yangeer estime qu'il faudra 4 jours pour atteindre le site repéré sur sa carte disparue. Pour chaque jour du voyage, choisissez ou déterminez sur la table ci-dessous un nouveau cauchemar à présenter aux investigateurs. Soulignons qu'après ces quatre jours, l'expédition n'aura toujours pas atteint son objectif. Yangeer exécutera alors son véritable plan, tel qu'il est décrit dans "Yangeer disparaît".

RENCONTRES DANS LES TERRES INTERDITES

(en choisir une chaque jour ou lancer 1D8)

1	Manticore
2	Araignées-Plantes
3	Pluies surnaturelles
4	Les Bouches des Collines (une fois seulement)
5	Le monstre (une fois seulement)
6	La fausse oasis (une fois seulement)
7	Le volcan (une fois seulement)
8	Le Rêveur extraterrestre (une fois seulement)

MANTICORE : Les investigateurs arrivent devant un creux du désert parsemé d'ossements. S'ils décident de le contourner, rallongez la durée du voyage d'une journée. S'ils préfèrent le traverser, ils sont attaqués par une terrible Manticore, une créature dotée d'un corps léonin, d'une tête humaine hérissée de défenses et d'une queue semblable à celle du scorpion. Elle attaque d'une patte griffue et d'une morsure, ou de ses deux pattes avant et de son dard, ou de la gueule et de son dard.

MANTICORUS TERRIBILUS

FOR 24	CON 13	TAI 26	INT 8	POU 10
DEX 11	Déplacement 11			PV 20

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Dard 3D3 + poison de TOX 13 ;
Griffes 55 %, 1D6 + bd ;
Morsure 40 %, 1D10 + bd.

Armure : 4 points de cuir.

Compétences : Flairer ses Proies 75 %, Grimper 70 %, Sauter 75 %.

Perte de SAN : 0/1D6 points.

Justice Royale

Quelle que soit la raison pour laquelle les investigateurs pourraient se trouver déférés devant le Roi Kuranes, celui-ci écoute attentivement leur histoire. À moins qu'ils n'expliquent clairement quel danger les menace, Humphrey et eux-mêmes, ils se verront refuser l'accès des Terres Interdites et leurs crimes éventuels seront punis d'emprisonnement. S'ils se montrent parfaitement honnêtes, Kuranes décide d'envoyer une demi-douzaine de ses chevaliers escorter les investigateurs et l'odieux Yangeer jusqu'à la base lengite pour porter secours à Humphrey. Cette décision s'imposera d'autant plus facilement si la véritable nature de Yangeer a été révélée. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser Haragrim, des *Contrées du Rêve Revisitées*, et Thrakus, du Chapitre Quatre de ce livret, comme exemples chiffrés de chevaliers du Roi Kuranes.

S'il n'a pas le choix, Yangeer guide à contrecœur les investigateurs avertis et leur escorte éventuelle de chevaliers jusqu'au poste avancé. Il peut encore espérer que les horreurs des Terres Interdites affaibliront ses compagnons et n'hésitera pas à susciter lui-même de dangereuses rencontres si le cas se présente.

Si une patrouille de chevaliers du Roi surprend les investigateurs alors qu'ils cherchent à entrer dans les Terres Interdites, elle fait tout pour les livrer au Roi. Là encore, la franchise peut être récompensée par une autorisation royale de pénétrer ce royaume hanté ; mais si un de ses soldats a été tué, Kuranes est plutôt enclin à jeter les malfaiteurs en prison. Si la véritable nature de Yangeer est révélée, le roi va cependant faire preuve de compréhension, allant même jusqu'à proposer une escorte de chevaliers s'il juge que la cause des investigateurs mérite d'être défendue.

ARAIGNÉES-PLANTES : Les voyageurs tombent sur un taillis de 2D3 plantes d'allure étrange, des tiges chargées de fleurs superbes et d'une sorte de fruit. La tige elle-même se dresse au milieu d'une sorte de grosse fleur de 60 centimètres de large.

Il s'agit en réalité d'Araignées-Plantes, des prédateurs arachnides qui adoptent l'apparence d'une appétissante plante à fruit pour piéger leur proie. Quand un investigateur s'approche assez pour cueillir un des fruits, celui-ci se déforme pour exposer un œil globuleux, et les "plantes" attaquent, se redressant sur leurs tiges. L'arrière de leur abdomen en forme de fleur secrète une toile collante qu'elles projettent sur leur proie pour l'engluer et l'immobiliser. Elles peuvent ensuite la mordre en toute tranquillité, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Les investigateurs se rendront vite compte que ces "plantes" ne connaissent pas la peur. Elles combattent jusqu'à destruction totale.

ARAIGNÉES-PLANTES

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FOR	8	9	10	12	6	11
CON	12	15	9	12	10	10
TAI	9	7	9	12	9	10
INT	5	6	6	9	7	7
POU	13	13	7	14	9	10
DEX	12	14	12	10	13	16
PV	11	11	9	12	10	10

Déplacement 6

Bonus aux Dommages Moyen : +0.

Armes : Morsure 100 % (seulement sur cibles immobilisées), 1D4 ;
Toile 60 %, dommages spéciaux*.
* *Chaque Toile d'une Araignée-Plante immobilise 1D6 TAI avec une FOR égale à la CON de la lanceuse. Quand tous les points de TAI d'un personnage sont immobilisés, il ne peut plus se déplacer et devra être libéré par les lames de ses compagnons. Les ennemis immobilisés sont ensuite tués à coups de morsure et vidés de leur sang et autres fluides.*

Perte de SAN : 0/1D3 points.

PLUIES SURNATURELLES : Les pluies ne sont pas strictement inconnues dans les vastes déserts des Terres Interdites, mais il ne s'agit pas des pluies purificatrices de la Terre de l'Éveil. De temps à autre, les voyageurs sont arrosés par des pluies de sang, d'acide rougeâtre, de graviers, d'ossements, de grenouilles, de serpents, de cendres noires et pénétrantes, de bouches hurlantes qui s'évanouissent en touchant le sol, d'épines en forme de clou ou de scorpions. Ces étranges précipitations ne tombent pas nécessairement du ciel vers le sol — les pluies d'ossements qui surgissent des sables pour s'envoler dans les cieux sont relativement communes. Assister à un tel phénomène peut faire perdre aux investigateurs entre 0/1D3 et 1/1D6 points de SAN. Les dommages subis devraient rester minimaux, de 1D2 à 1D6, par exemple.

LES BOUCHES DES COLLINES : L'équipe doit longer une série de mamelons rocheux pour les contourner. Ces collines arborent d'étranges arêtes ourlées et, à l'approche des investigateurs, se rétractent pour découvrir des bouches béantes avec des stalactites en guise de dents et une masse noire et putréfiée en guise de langue. Les "collines" commencent à discourir et leurs voix éraillées résonnent abominablement. Les PJ ne reconnaissent aucun langage connu et ce tableau démentiel leur coûte 1/1D6 points de SAN.

LE MONSTRE : Cette rencontre devrait intervenir quand l'équipe est installée pour la nuit. Alors que les investigateurs mangent ou dorment, une petite silhouette, noire et velue, arrive au galop et se jette sur un des voyageurs. Si Yangeer fait toujours partie de l'expédition, c'est lui qui est attaqué. L'agresseur a la taille d'un enfant. Il est couvert de fourrure noire et ses jambes sont dédoublées au-dessous du genou. Sa bouche déborde de crocs et ses yeux roulent démentiellement. Il est si recourbé qu'il doit en permanence utiliser une de ses mains pour équilibrer sa marche. Chaque round, il attaque par morsure et d'un coup de son antérieur griffu disponible.

Les investigateurs peuvent décider de tuer ou maîtriser cette chose qui attaque Yangeer sans relâche. S'ils arrivent à l'immobiliser, ils remarquent sur une réussite de Trouver Objet Caché une bosse suspecte sur une de ses cuisses. Un examen plus poussé montre qu'il s'agit d'une sorte de poche. Une fouille dérange un scarabée de la taille du poing qui s'enfuit en traînant derrière lui des débris de papier gluants. Si les PJ s'attachent à reconstituer le document en lambeaux, ils découvrent avec horreur qu'il s'agit d'un permis de conduire du Vermont au nom d'un certain Stephen Moulton.

Cette créature velue était un humain de l'Éveil avant de pénétrer physiquement dans les Contrées du Rêve et de subir les caprices du Chaos Rampant. C'est un sortilège de Transmutation Hideuse lancé par Nyarlathotep qui a transformé le malheureux Moulton en cette créature pathétique.

LE MONSTRE

FOR 6	CON 10	TAI 7	INT 12	POU 10
DEX 20	Déplacement 10			PV 9

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Griffes 40 %, 1D6 + bd ;
Morsure 55 %, 1D3 + bd.

Perte de SAN : 0/1D3 points plus une perte supplémentaire de 1/1D4 points si sa nature originelle d'humain de l'Éveil est découverte.

LA FAUSSE OASIS : Les voyageurs aperçoivent au loin une tache de végétation, une oasis ! Quand ils approchent, ils doivent lancer 1D100. Si le résultat est inférieur à leur POU x 1, ils reconnaissent l'oasis pour ce qu'elle est : une mare noire et putride autour de laquelle s'entassent toutes sortes de répugnants champignons couverts de limaces et d'insectes ignobles. Ceux qui ratent leur jet voient, en revanche, un étang merveilleusement clair dans un écrin de palmeraie, verger, buissons et prairies où écureuils et papillons évoluent avec grâce. S'il y a désaccord sur la nature de l'oasis, les investigateurs décideront sans doute de la contourner, mais Yangeer soutiendra sans faiblir que la version corrompue n'est qu'une illusion.

L'oasis offre bien des périls. Si l'on boit de son eau, on n'échappe à une terrible fièvre cérébrale que sur un jet sous CON x 2. La victime perd 1 point d'INT et de POU chaque jour jusqu'à ce qu'elle soit guérie par une réussite de Médecine, Premiers Soins à la moitié ou Rêver. Si l'une de ces deux caractéristiques atteint 0, la victime meurt. Après la guérison, les points perdus sont récupérés au rythme de 1 par semaine. Les "fruits" sont, en fait, des spores monstrueuses. Si on en mange, 1 sur 6 peut soigner 1D6 points de dommages, mais les autres provoquent d'atroces cauchemars qui font perdre 0/1D3 points de SAN à la victime 1D3 nuits d'affilée.

Si l'équipe campe dans l'oasis, tout le monde s'endort pendant la nuit, quels que soient les personnages affectés à la garde. Le lendemain matin, au réveil, tous prennent conscience de la véritable nature de l'endroit et perdent donc 0/1D6 points de SAN.

LE VOLCAN : La fumée qui monte d'une des montagnes basses à l'horizon la désigne comme un volcan. Alors que les investigateurs observent ce paysage, le volcan dégorge un geyser de fumée et entre en éruption violente. Une lave verte et huileuse envahit les pentes et bouillonne en formant de gigantesques visages et gueules béantes. Ces apparitions fantasmagoriques gémissent et hurlent à tous les échos. La scène coûte 1/1D6 points de SAN aux observateurs.

LE RÊVEUR EXTRATERRESTRE : Cette rencontre commence par un violent éclair lumineux à l'arrière d'une colline proche. En s'y rendant, les investigateurs tombent sur une petite silhouette couverte d'une tunique brune qui file vers eux à travers ces terres dévastées. Elle ne fait rien pour les éviter, mais poursuit sa route dans la direction de Céléphaïs s'ils ne s'y opposent pas.

Les traits de l'inconnu sont complètement couverts par son capuchon. Si on l'agresse, sa tunique tombe et révèle une masse de tentacules entortillés. Il n'attaque que s'il est lui-même agressé, préférant dans le cas contraire poursuivre son chemin.

Cette entité arrive d'un des royaumes du rêve contigus aux Terres Interdites. Elle a emprunté un portail caché pour accomplir quelques mystérieuses missions dans les Contrées du Rêve de la Terre.

LE RÊVEUR EXTRATERRESTRE

FOR 9	CON 16	TAI 9	INT 23	POU 22
DEX 16	Déplacement 5			PV 13

Bonus aux dommages : +0.

Armes : 1D4 Tentacules 25 %, 1D6 + 1D3 de constriction automatique à chaque round qui suit.

Armure : 2 points de cuir. Ne peut être Empalé.

Sortilèges : Lassitude de Phein, Lévitation Incontrôlée, Miniaturisation, Vaillance de Throth.

Perte de SAN : 1/1D6 points si sa véritable apparence est dévoilée.

Yangeer disparaît

Après 4 jours de voyage dans les paysages démentiels des Terres Interdites, les investigateurs approchent de leur destination. Cette nuit-là, alors que tout le monde est endormi, Yangeer s'éclipse dans le désert. Si nécessaire, il lance une Lassitude de Phein sur les sentinelles qui pourraient gêner sa fuite. Le rusé Lengite prend cependant soin de laisser à ses compagnons une piste facile à suivre.

Si Yangeer est ligoté ou sous surveillance et qu'il ne peut s'échapper, il essaie le lendemain d'entraîner les investigateurs et leurs alliés jusqu'à un endroit où il pourra appeler ses complices à l'aide et les alerter.

La véritable destination de Yangeer est un poste avancé des Bêtes Lunaires et de leurs esclaves de Leng, tout près de là. Il compte bien ramener les forces nécessaires pour capturer les investigateurs ou les attirer dans un piège tendu par ces agents du Chaos Rampant. La tactique exacte est laissée à votre discrétion. Si Yangeer revient attaquer le campement, ses complices essaient de capturer vivant un maximum d'investigateurs dans l'espoir de les livrer à leur maître Nyarlathotep. Si Yangeer préfère monter une embuscade, il poste les Lengites et les Bêtes Lunaires dans la Tour Noire et le navire ancré non loin de là.

Le poste avancé

À quelque distance du dernier campement des investigateurs, un fjord de la Mer Cérénérienne serpente dans ce paysage ravagé. Un quai de bois a été construit à son extrémité et un petit navire noir — un seul mat — y est amarré. Non loin de là, une scabreuse tour noire s'enfonce dans le ciel. Elle dépasse les 30 mètres de haut, mesure peut-être 15 mètres de diamètre à sa base et penche périlleusement vers le sud-est. C'est apparemment un assemblage de pierres noires grossièrement taillées, percé d'ouvertures irrégulières et croulantes. Certaines de ces fissures mesurent presque 1 mètre de large et plus. Le noir mat de cette construction rappelle le bois carbonisé.

Si les investigateurs arrivent ici à la suite de Yangeer, l'endroit est presque désert. Des silhouettes humanoïdes nues, 1D3, paressent près d'une série de feux allumés autour de la tour. Une observation plus attentive de ces créatures montre qu'elles sont dotées de cornes, queue et sabots, mais que leurs autres traits sont fort humains, une découverte qui justifie une perte de 0/1D5 points de SAN. Une réussite de Savoir Onirique permet d'identifier des Hommes de Leng, le plateau de sinistre réputation. Ils sont armés de lances et d'étranges épées faucilles.

Cette scène tranquille est un piège. Si Yangeer a pu prévenir ses amis, les Bêtes Lunaires et leurs autres Lengites se sont cachés dans la tour et à bord du petit vaisseau noir. Il y a trois Hommes de Leng et une Bête Lunaire pour chaque investigateur ou chevalier de Céléphaïs, auxquels s'ajoute un Chat de Saturne. Deux autres Lengites restent à bord du bateau et seront rencontrés plus tard. Vous êtes libre d'augmenter ou de diminuer ces effectifs suivant les difficultés déjà rencontrées par l'équipe.

Si Yangeer n'a pas pu prévenir le poste avancé, la plupart des Lengites sont alors regroupés devant la tour, alors que les Bêtes Lunaires et le Chat de Saturne sont à l'intérieur ou à bord du navire. Si les investigateurs se sont montrés particulièrement prudents et que Yangeer n'a pas l'occasion de donner l'alerte, ils peuvent tranquillement mettre au point leur stratégie.

La mise en scène de la bataille est laissée à vos bons soins. Les événements différeront grandement selon les éléments suivants : Yangeer a prévenu ou pas ses complices, les Lengites attaquent ou préfèrent tendre une embuscade, les investigateurs sont seuls ou escortés de chevaliers. Il se pourrait même que l'équipe réussisse à fouiller discrètement la tour (en l'escaladant jusqu'à une des fissures qui déchirent ses flancs) ou le navire. Malheureusement, les investigateurs s'apercevront vite qu'Humphrey n'est pas sur place.

En définitive, une bataille est sans doute inéluctable. Les investigateurs sont écrasés par le nombre, mais ils pourraient être favorisés par des armes ou tactiques supérieures. Les Bêtes Lunaires et les Lengites ne combattent pas pour tuer mais pour faire des prisonniers. Ils cherchent à assommer leurs adversaires (suivant les règles données page 34 de *L'Appel de Cthulhu* 5ème Édition) et cela ne facilite pas leur tâche. Ils montrent aussi une certaine lâcheté devant les difficultés. Les Hommes de Leng s'enfuient dès que la moitié des leurs est hors de combat. En revanche, les Bêtes Lunaires et le Chat de Saturne combattent jusqu'à la mort. Les investigateurs pourraient, de leur côté, reculer pour se rallier plus loin et revenir à l'assaut après avoir pansé leurs blessures.

Rien n'est donc certain et les investigateurs pourraient aussi bien tuer ou chasser les complices de Yangeer que se retrouver prisonniers. Cette dernière possibilité est traitée plus loin dans le sous-chapitre "Prisonniers !" Si les PJ sont victorieux, ils se mettent à fouiller les lieux à la recherche d'Humphrey. La Tour Noire et le bateau *Mxplates* sont décrits ci-après.

QUELQUES HOMMES DE LENG, Agents du Chaos Rampant

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	10	10	17	8	11	12	14	10
TAI	17	14	13	8	17	14	13	15
INT	13	14	10	13	12	17	16	11
POU	13	11	12	10	14	11	10	10
DEX	13	12	11	8	6	12	9	12
APP	8	2	12	8	6	3	5	5
PV	14	12	13	10	16	12	13	15

Déplacement 8

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes* : Couteau 40 %, 1D6 + bd;
Javelot 35 %, 1D8+1 + bd;
Javelot Lancé 25 %, 1D8+1 + bd/2;
Kopsh (épée faucille égyptienne) 40 %, 1D8+1 + bd (ne peut Empaler).

* *Les Lengites pairs sont armés d'un kopsh et les impairs d'un javelot et d'un couteau.*

Compétences : Écouter 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

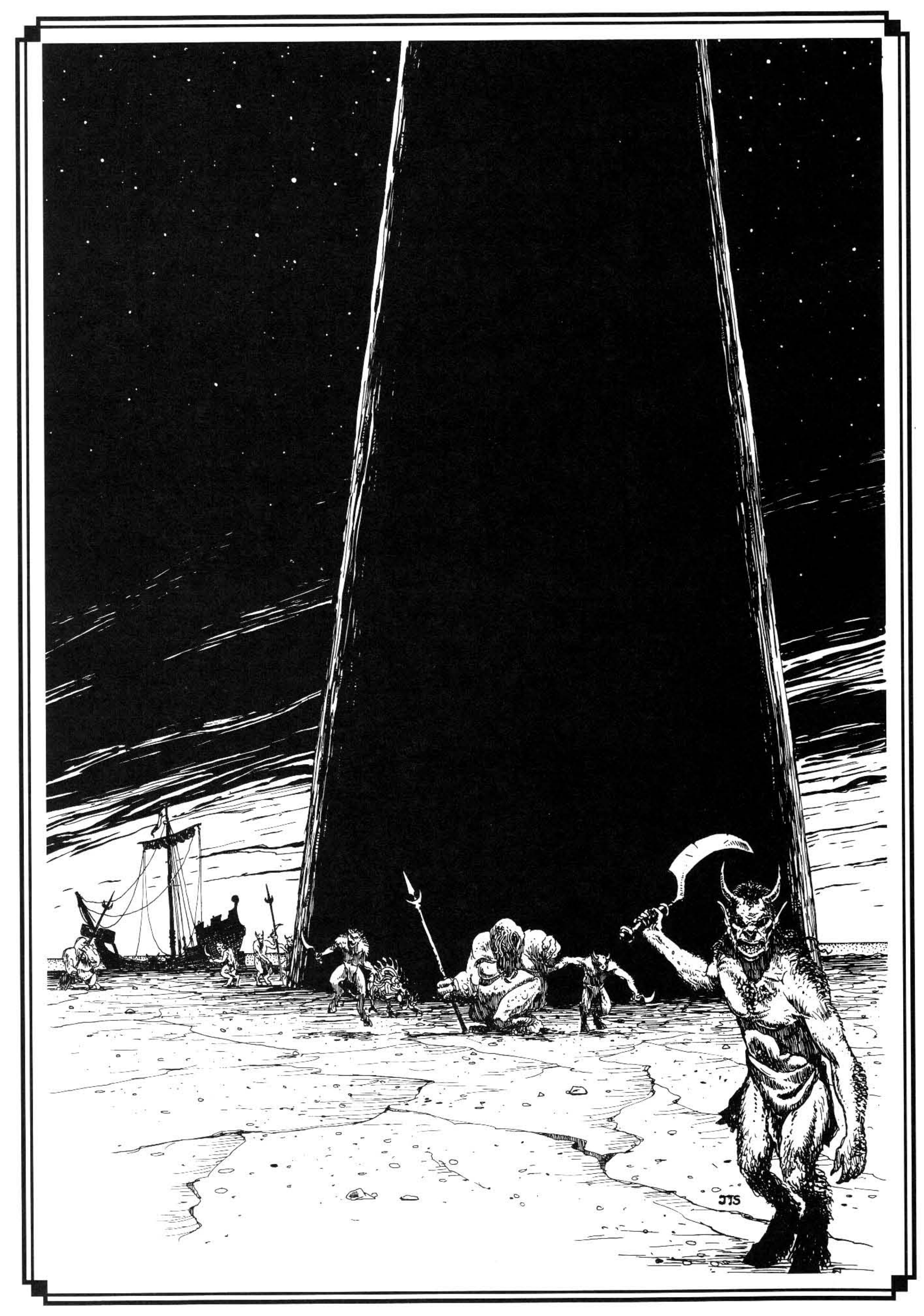
Perte de SAN : 0/1D5 points.

LE CHAT DE SATURNE, Félin extraterrestre

FOR 20 CON 6 TAI 7 INT 11 POU 14
DEX 18 Déplacement 9 PV 7

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Patte 55 %, 1D4 + bd;
Morsure 45 %, 1D6 + bd.



La Tour Noire

Compétences : Discrétion 85 %, Sauter 90 %, Savoir Onirique 30 %, Se Cacher 60 %, Suivre une Piste 75 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Armure : Aucune, mais les armes susceptibles d'Empaler ne lui infligent que les dommages minimums.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

QUELQUES BÊTES LUNAIRES, Séides du Chaos Rampant

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	14	21	21	16	18	18	13	20
CON	10	10	13	10	15	16	17	14
TAI	20	25	17	18	23	21	18	22
INT	17	15	15	16	21	14	14	15
POU	19	8	16	16	21	8	20	12
DEX	12	6	11	10	9	11	6	11
PV	15	18	15	14	19	19	18	18

Déplacement 7

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Javelot 35 %, 1D8+1 + bd.

Armure : Aucune.

Sortilèges : n° 1 connaît Flamme de Lambent, Lassitude de Phein et Vent Viride ; n° 2, Vaillance de Throth ; n° 3, Éviscération et Insoutenable Démangeaison ; n° 4, Folie Furieuse ; n° 6, Brume d'Argent, Flamme de Lambent et Insoutenable Démangeaison ; n° 7, Contacter le Chaos Rampant, Traits d'Émeraude de Ptath, Tournoiement, Vieillissement, Voix du Pandémonium et X Vivant ; n° 8, Lassitude de Phein et Voix du Pandémonium.

Perte de SAN : 0/1D8 points.

La Tour Noire

Cette tour penchée est une simple structure noire et cylindrique. Une petite cellule est perchée au sommet, mais le reste du volume intérieur n'est divisé par aucun étage. Au niveau du sol, autour d'un grand feu central, se trouvent une table, équipée d'entraves et tachée de brûlures et de sang, ainsi que divers braseros et instruments de torture. Des ossements et débris de chair sont entassés contre les murs ; une réussite de Biologie ou de Médecine signale l'origine humaine de certains d'entre eux, d'où une perte de 0/1D3 points de SAN.

Un long escalier longe en spirale la paroi intérieure, passant parfois à proximité des diverses ouvertures qui percent la tour. Au sommet, il donne sur une porte (FOR 20) qui reste généralement verrouillée (un des Lengites détient la clé). Elle ferme une cellule de 4,50 mètres de diamètre, équipée d'anneaux pour enchaîner les prisonniers. Une échelle et une trappe donnent accès au toit. Celui-ci sert de poste d'observation et offre un remarquable panorama des alentours. Si les investigateurs ont bénéficié d'une escalade par trop facile, une Bête Lunaire ou un Homme de Leng risque de les attendre en embuscade, caché dans la cellule ou sur le toit. Sinon, la cellule est vide, hormis quelques débris de nourriture avariée et deux bouteilles vides. Si ces dernières ne font pas l'objet d'un examen particulier, une réussite de Trouver Objet Caché signale la présence d'un morceau de papier roulé à l'intérieur de l'une d'elles. C'est un message laissé par notre arlésienne, Byron Humphrey. Il est reproduit ci-contre (*Aide de Jeu n° 4*).

Ce curieux testament d'Humphrey ne vise qu'à informer le lecteur de la destination du signataire. Une réussite d'Idée rappelle qu'Humphrey n'a jamais été marié et n'a jamais vécu en Californie et une réussite de Connaissance ou d'Occultisme, que Sélène et Luna sont deux déesses lunaires. La faute d'orthographe à "Moontmorency Park" [Moon = Lune, N.D.T.] peut aussi inspirer les lecteurs. Si les investigateurs n'apprennent pas par ailleurs où Humphrey a été emmené, ce document doit leur en donner une bonne idée.

La tour ne contient aucun autre élément remarquable, mais les PJ peuvent, en cas de besoin, y glaner quelques-unes des étranges épées kopshs et des javelots par douzaines.

Le bateau noir

Non loin de la Tour Noire est amarré un navire à un mat. Une réussite d'Histoire reconnaît un navire marchand de l'Europe des 13-15e siècles, une nef. Un château se dresse à la poupe et une structure plus petite mais similaire, à la proue. La coque est arrondie à chacune de ces extrémités. Elle mesure 22 mètres de long pour 7,50 mètres de large. La figure de proue est un démon ricanant et d'authentiques rubis font flamboyer ses yeux. Le nom du bateau, *Mxplates*, est gravé en runes étranges près de lui. Pour ceux qui ont déjà eu l'occasion d'examiner une des galères noires des Hommes de Leng, il ne fait pas de doute que cette nef noire relève d'une facture identique.

Quand les investigateurs montent à bord, ils sont attaqués par deux Lengites. Le premier a les mêmes caractéristiques que le n° 4 décrit page 23. Le second est Corb-Jinn, le coléreux capitaine du navire. C'est aussi un lâche qui se rend à la moindre blessure. Si les investigateurs emportent la bataille, ils ont intérêt à le garder en vie puisqu'il sait comment diriger ce bâtiment.

Une fois ces deux adversaires neutralisés, l'exploration du bateau peut commencer. On y trouve d'autres armes lengites, 1D3 armures de cuir puantes (2 points), une paire de lunettes d'approche (longue-vue) et des réserves de nourriture (des viandes salées des plus suspectes, en particulier) et d'équipement (cordes, voiles, vêtements chauds, etc.). Il y a aussi une petite fortune en rubis et 1D3 fioles de somnifère d'arbre de lune des bêtes lunaires.

Testament de Byron Humphrey

J'écris ces mots alors que ma fin prochaine ne fait plus de doute. Mes ravisseurs refusent de parler de la mort qui m'attend mais je crains le pire. Dans ces circonstances, j'ai été autorisé à laisser ce testament à qui viendra ici après moi, en espérant que vous aurez plus de chance que votre serviteur.

Qui que vous soyez, je vous prie de faire savoir à ma femme Sélène et à ma fille Luna que mes dernières pensées ont été pour elles. Transmettez-leur toute mon affection. On peut les joindre à Moontmorency Park, Californie, U.S.A. Soyez assuré par avance de ma gratitude éternelle.

Byron Humphrey

Aide de Jeu n° 4

CAPITAINE CORB-JINN, Homme de Leng, Capitaine du Mxplates

FOR 15	CON 16	TAI 16	INT 15	POU 12
DEX 12	APP 6	ÉDU 14	SAN/	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ;
Dague 50 %, 1D4+2 + bd ;
Kopsh 60 %, 1D8+1 + bd ;
Lutte 60 %, dommages spéciaux.

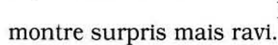
Armure : 1 point de cuir souple.

Sortilèges : Terrible Malédiction d'Azathoth.

Compétences : Écouter 40 %, Grimper 70 %, Nager 30 %, Navigation 65 %, Piloter Bateau 75 %, Sauter 55 %, Savoir Onirique 70 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Perte de SAN : 0/1D5 points.

Le Capitaine Corb-Jinn est un individu vicieux et mal embouché. Grand et fort, il arbore les traits caractéristiques de sa race : cornes de 10 cm, sourire trop large, menton caprin et yeux jaunes bridés.



Capitaine Corb-Jinn

Capturé, il refuse tout d'abord de coopérer. Il sait où Humphrey a été emmené mais avant de le révéler, il souhaite mesurer à quel point l'équipe tient à le retrouver. Si les investigateurs trouvent le message d'Humphrey et ses évidentes références à la lune, Corb-Jinn ricane et leur demande s'ils veulent toujours courir après lui. Quand il se rend compte qu'ils sont prêts à risquer ce voyage pour récupérer Humphrey, il se montre surpris mais ravi.

Le capitaine lengite, maintenant expansif, n'est que trop heureux de les emmener sur la lune où il compte bien les livrer à Vredni Vorastor et toucher une récompense à la mesure de l'exploit. Sans lui, les investigateurs ne peuvent guère espérer atteindre cet astre. Le rusé Lengite ne les conduit certainement là-bas que pour les trahir, mais ils n'ont pas vraiment le choix.

Prisonniers !

Si les investigateurs sont capturés par les caoutchouteuses Bêtes Lunaires et leurs esclaves de Leng, ils sont ligotés en attendant leur départ pour la lune. Les prisonniers reçoivent de l'eau et de la nourriture des plus suspectes mais ne sont pas particulièrement maltraités, à moins qu'ils ne s'acharnent à provoquer leurs geôliers. Dans ce cas, quelques heures de torture devraient suffire à convaincre les coupables de changer d'attitude (un traitement se traduit par 1D4 points de dommages et des pertes similaires en Santé Mentale).

Les investigateurs apprennent qu'ils doivent être remis à Vredni Vorastor, l'Homme dans la Lune. Celui-ci doit garder les prisonniers jusqu'à l'arrivée du destinataire final, mais ce dernier ne sera jamais mentionné.

Les investigateurs peuvent essayer de s'évader avant que le navire gagne la mer. À vous de décider du succès d'une telle tentative suivant les actions des joueurs. Ils peuvent aussi fausser compagnie à leurs ravisseurs pendant le périple vers les Colonnes de Basalte de l'Ouest (voir Chapitre Quatre) ; là encore, vous êtes libre de votre mise en scène. L'équipage compte deux Lengites et une Bête Lunaire pour chaque prisonnier.

Si les investigateurs restent prisonniers pendant tout le Chapitre Quatre, ils ne peuvent qu'admirer, impuissants, les diverses merveilles rencontrées au cours de ce voyage à travers les mers et l'espace. Ils n'auront pas non plus l'occasion de s'adjoindre les compagnons de quête envisagés dans ce chapitre, et leurs chances de réussite sur la lune s'en trouveront amoindries. N'hésitez donc pas à encourager leur évasion.

Expérience

Qu'ils soient prisonniers ou geôliers, les investigateurs devraient maintenant être autorisés à faire leurs jets d'expérience. Même s'ils n'ont pu obtenir aucun jet d'expérience, chacun reçoit 1D4 points en Savoir Onirique. Ce gain automatique ne concerne que les investigateurs qui vivent leur première aventure dans les Contrées du Rêve et reflète les acquisitions rapides que génère nécessairement ce premier contact.

Les servants du Chaos Rampant









Croisière pour la Lune

Chapitre Quatre, un fantastique voyage au bout du monde et au-delà, où les investigateurs rencontrent de nouveaux compagnons.

Les investigateurs s'embarquent maintenant pour une destination qu'aucun homme ne choisit de plein gré : la face cachée de la lune. Sous les ordres de leur impérieux prisonnier, l'Homme de Leng Corb-Jinn, les PJ doivent piloter la nef noire *Mxplates* à travers la quasi-totalité des Contrées du Rêve. Ils vont devoir naviguer de la Mer Cérénérienne à la Mer du Sud, croiser devant les Six Royaumes et les Royaumes Fantastiques et plonger au-delà des légendaires Colonnes de Basalte de l'Ouest, derrière lesquelles s'étend, dit-on, la fabuleuse Cathurie.

Le capitaine lengite est un commandant brutal et sarcastique, que les investigateurs devront certainement remettre à sa place de temps à autre. Malgré ses instincts sadiques, il tient beaucoup à conduire sur la lune ces hommes de l'Éveil téméraires. L'exploit devrait lui valoir les faveurs des Bêtes Lunaires et de l'Homme dans la Lune. Il se contente donc, pour l'instant, de diriger la manœuvre d'une langue empoisonnée, sans réagir aux insolences et insultes de son équipage quand il est allé trop loin. Rira bien... Comme exemple de sa malice, citons ces explications toujours changeantes de la signification du nom du navire, *Mxplates*, qu'il appelle un jour "Chandelle de Cadavres", le lendemain "La Péniche de l'Homme Mort" et la semaine suivante "Lune Noire" ou "L'Assassiné".

Le voyage jusqu'au bord du monde dure à peu près 30 jours moins 1 jour par membre de l'équipage, parmi lesquels il faut éventuellement compter les chevaliers et, plus tard, les compagnons de quête (voir pages 28-29). La durée minimale est de 20 jours. Pour chaque nouvelle journée de voyage, choisissez ou déterminez avec 1D8 une des Rencontres Maritimes de la table ci-après.

C'est un long périple et les investigateurs sont sans doute des marins complètement inexpérimentés. Dans ce cas, le Capitaine Corb-Jinn leur enseigne les rudiments de Piloter Bateau nécessaires au voyage. Ils en apprennent ainsi assez pour acquérir une base égale à leur INT ou ÉDU (la plus élevée des deux), une base à utiliser dès qu'un jet de compétence sera à l'ordre du jour. Si vous le permettez, ils peuvent aussi profiter de cette traversée pour s'instruire dans d'autres compétences ou sortilèges. Les investigateurs occupés par leurs études ne peuvent pas, bien sûr, améliorer la vitesse du navire.

Les escales

Les investigateurs vont croiser devant la plupart des grands ports des Contrées du Rêve et ils voudront peut-être y faire escale pour se ravitailler ou se renseigner. Ils détiennent maintenant un trésor en armes et rubis qui leur permet bien des trocs. Si des chevaliers de Kuranes accompagnaient l'expédition dans les Terres Interdites, ils vont vouloir rentrer à Céléphaïs. Soulignons que le mystérieux vaisseau noir n'est pas toujours bien reçu dans certains ports où l'on soupçonne ses origines extraterrestres. Mais son équipage, essentiellement humain, ne devrait pas être interdit de quai.

Hormis des possibilités de ravitaillement, ces ports permettent aux PJ d'être contactés par ceux qui souhaiteraient se joindre à leur quête. Il semble que les nouvelles voyagent particulièrement vite dans les Contrées du Rêve et bientôt chaque nouvelle escale bruit de rumeurs sur leur destination de l'autre monde. Et il s'avère que certains natifs des Contrées du Rêve (et un autre personnage) ont leurs propres raisons de vouloir gagner la lune. Libre à vous d'introduire dans l'aventure autant de ces compagnons potentiels que vous jugerez bon, mais ce sont les investigateurs qui décident en dernier ressort s'ils les emmènent ou non. Ces compagnons de quête sont décrits pages 28-29.

Le *Mxplates* va croiser successivement devant les ports de Céléphaïs, Hlanith, Nithy-Vash, Rinar, Zakarion, Thorabon, Dylath-Leen, Baharna et Aphorat. Même le Capitaine Corb-Jinn déconseille vivement de toucher terre dans les terrifiants Royaumes Fantastiques de Zak, Thalarion, Zura et Sona-Nyl. La durée moyenne du voyage entre chaque port est de 1D3 jours. Bien sûr, rien n'oblige les investigateurs à faire escale à chaque fois. Pour vous familiariser avec toutes ces cités, consultez le Guide inclus dans *Les Contrées du Rêve Revisitées*.

Si vous souhaitez obtenir plus de détails sur les périples et rencontres maritimes, nous conseillons vivement un coup d'œil au supplément Chaosium pour Elric ! *Sailing the Seas of Fate* ; les règles et rencontres figurant dans ce recueil sont facilement adaptables à *L'Appel de Cthulhu*.

RENCONTRES MARITIMES

(en choisir une chaque jour ou lancer 1D8)

1	Tempête
2	Éléphant de Mer (une fois seulement)
3	Navire marchand
4	Chimère de Nuages
5	Tritons
6	Aucune rencontre
7	Dauphin
8	Île

Les Compagnons de Quête

THRAKUS, brave chevalier, 42 ans

FOR 15	CON 14	TAI 16	INT 13	POU 12
DEX 12	APP 12	ÉDU 15	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Arc 35 %, n'en possède pas ;
Cimeterre 75 %, 1D8+1 + bd ;
Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ;
Dague 55 %, 1D4+2 + bd ;
Lance de Cavalerie 60 %, 1D8+1 +1D6 ;
Lutte 55 %, dommages spéciaux.

Armure : 7 points de son haubert de mailles et 2 points de bouclier.

Compétences : Discrétion 20 %, Écouter 50 %, Esquiver 55 %, Grimper 50 %, Histoire Naturelle 50 %, Lancer 40 %, Monter à Cheval 60 %, Nager 45 %, Navigation 55 %, Piloter Bateau 20 %, Premiers Soins 40 %, Savoir Onirique 40 %, Se Cacher 25 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Thrakus est un chevalier austère, grand et costaud. Ses yeux sont froids, sa barbe et ses cheveux taillés court et ses vêtements simples à l'extrême. Parmi les hommes du roi, il est le plus ancien, le plus fidèle et le plus respecté. Son sens de l'honneur et de la chevalerie est légendaire. Il ne se joint à la quête que pour la gloire de son roi, sa propre réputation n'étant que secondaire à ses yeux. Thrakus pourrait être un des chevaliers du Roi Kuranes à Céléphaïs ou du Roi (Randolph) Carter d'Ilek-Vad. Il emporte avec lui son cimeterre, son haubert de mailles et son bouclier.

Thrakus de Céléphaïs

KOFE, père assoiffé de vengeance, 38 ans

FOR 12	CON 14	TAI 14	INT 13	POU 11
DEX 13	APP 11	ÉDU 12	SAN 50	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Arc Long 80 %, 1D8+1 ;
Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ;
Couteau de Chasse 50 %, 1D6 + bd ;
Épée Courte 45 %, n'en possède pas ;
Lutte 45 %, dommages spéciaux.

Compétences : Discrétion 65 %, Écouter 60 %, Esquiver 35 %, Grimper 65 %, Histoire Naturelle 60 %, Lancer 55 %, Mécanique 45 %, Monter à Cheval 30 %, Nager 30 %, Navigation 65 %, Premiers Soins 35 %, Savoir Onirique 30 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 70 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Kofe de Hatheg

Kofe est un maigre fermier trappeur des environs de Hatheg dans les Six Royaumes. Il tient à se joindre à la quête pour se venger de l'Homme dans la Lune qui lui a ravi son jeune fils, il y a quelques années de cela. Cet affreux événement a détruit la vie de Kofe qui a vu sa femme mourir de chagrin. Il attend depuis des années l'occasion de prendre sa revanche et la quête lunaire de l'équipe représente pour lui une chance inespérée. Kofe est un chasseur accompli ; il emmène avec lui son arc et son couteau.

INURIDISS, Sombre Sorcier, 75 ans

FOR 9	CON 11	TAI 14	INT 17	POU 24
DEX 11	APP 8	ÉDU 22	SAN 40	PV 13

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Dague Bénie 40 %, 1D4+2 ;
Épée Longue 25 %, 1D8+1.

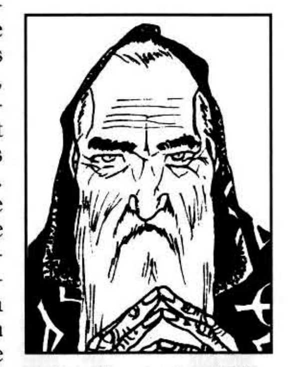
Armure : Aucune.

Sortilèges* : *Anneaux Concentriques du Ver*, Bénir la Lame, *Bouclier de Flammes*, Contacter une Goule, Épuiser le Pouvoir, *Esprit d'Acier*, *Flamme de Lambent*, Hypnotisme, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, *Lassitude de Phein*, Lévitation, Signe des Anciens, *Sphères Pourpres de Ptath*, *Spirale de Suth*, *Tissage Infernal*.

* *Étant natif des Contrées du Rêve, Inuridiss ne paye le coût normal en Santé Mentale que pour les sortilèges des Contrées. Les autres ne lui infligent que les pertes minimales prévues. Voir* Les Contrées du Rêve Revisitées *page 135.*

Compétences : Astronomie 60 %, Bibliothèque 70 %, Chat 25 %, Chimie 25 %, Dissimulation 45 %, Goule 45 %, Histoire Naturelle 25 %, Médecine 25 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Occultisme 35 %, Savoir Onirique 65 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Inuridiss est un sinistre personnage dépourvu d'humour, à la robe couverte de dessins étranges. Il se présente comme un érudit et un magicien désireux de visiter la lune dans le cadre de ses recherches. Il espère, en fait, glaner sur place des renseignements ou objets magiques et n'hésitera pas à trahir ses compagnons pour les obtenir. Si sa Santé Mentale tombe sous 0, il essaie même de vendre ses partenaires de voyage contre les faveurs éventuelles des habitants de la lune. Jusque-là, il aide de son mieux ses compagnons de quête. Si les choses tournent trop mal, il a toujours la possibilité d'Invoquer des Maigres Bêtes de la Nuit (1D3+1 de ces créatures répondent à l'appel de son sortilège) et de se faire transporter par elles jusqu'à la Terre des Contrées du Rêve. Inuridiss a déjà visité une partie du Monde Inférieur et dispose de contacts parmi les Goules et les Maigres Bêtes de la Nuit. Il vit dans une tour hantée de la sinistre cité de Hazuth-Kleg. Il emporte avec lui une dague bénie, une épée longue et un sac contenant calepins et crayons ainsi que divers poudres, feuilles et cailloux — son bric-à-brac magique.



Inuridiss de Hazuth-Kleg

Voir page suivante pour la suite

TEMPÊTE : Vents furieux, pluies diluviennes, monstrueuses vagues écumantes, la durée de ce genre de tempête est très aléatoire. Le premier accès de fureur des éléments peut rapidement faire place à une simple pluie, mais d'autres grains et bourrasques risquent alors de surprendre le navire. La durée totale de la perturbation est au moins de 3D10 heures. Pour que le navire poursuive sa course en toute sécurité, des réussites de Piloter Bateau doivent être obtenues par quatre membres de l'équipage (tous peuvent faire un jet, mais un seul). Chaque échec ajoute 1 journée à la durée du voyage vers les Colonnes de Basalte ; les échecs graves indiquent éventuellement des dommages à la mâture ou aux voiles, la chute d'un homme à la mer ou une déviation plus importante encore de la course du navire.

ÉLÉPHANT DE MER : Dans les Contrées du Rêve, ce nom désigne une tout autre créature que dans le Monde de l'Éveil : un monstre marin d'une taille prodigieuse. L'équipage repère d'abord, au loin, un jaillissement d'écume, mais une réussite d'Histoire Naturelle indique qu'il ne peut s'agir d'une baleine. Si le navire s'approche de l'Éléphant de Mer, ce dernier se retourne et attaque. Il se dresse hors de l'eau le long du bâtiment et cherche à attraper une proie sur le pont. Il se réfugie sous les vagues dès qu'il a pu s'emparer d'un morceau conséquent ou subi des dommages supérieurs à la moitié de ses Points de Vie. L'Éléphant de Mer est encore plus gros que son équivalent terrestre. Il est doté d'une queue de poisson, d'une peau écailleuse, d'évents jumeaux et d'une paire de nageoires antérieures griffues. Comme son homologue terrestre, il arbore de grandes oreilles (les ouïes), d'impressionnantes défenses et une trompe préhensile. Chaque round, il peut attaquer avec sa trompe ou avec ses défenses ou avec chacune de ses nageoires antérieures. Quand il réussit à enserrer une victime dans sa trompe, il lui porte, au round suivant, ses autres attaques au double des chances normales.

ÉLÉPHANT DE MER

FOR 60	CON 25	TAI 70	INT 3	POU 10
DEX 7	Déplacement 10 (nage)			PV 48

Bonus aux dommages : +7D6.

Armes : Défenses 25 %, 1D8 + bd ;
Nageoires (x2) 35 %, 1D6 + bd ;
Trompe 45 %, Lutte.

Armure : 6 points d'écailles.

Perte de SAN : 0/1D8 points.

NAVIRE MARCHAND : Une voile lointaine est repérée à l'horizon : un navire marchand. Une lunette d'approche permet de déterminer son pavillon et son port d'attache. Il pourrait être de Dylath-Leen, Céléphaïs, Hlanith ou d'une douzaine d'autres ports des Contrées. Il pourrait même s'agir d'une galère noire, mais nous ne recommandons pas la chose. Les marins préfèrent généralement rester à bonne distance des vaisseaux noirs de tous types — galères et autres — mais les investigateurs réussiront peut-être à obtenir un entretien après force signaux. La plupart des loups de mer s'entraident amicalement quand ils se rencontrent sur les océans, exception faite, bien sûr, des pirates et des vaisseaux noirs. S'il y a lieu, les deux navires pourraient échanger ravitaillement, marchandises, nouvelles et conseils ou même des passagers (des compagnons de quête, par exemple).

CHIMÈRE DE NUAGES : Les investigateurs décèlent la présence de cette créature quand un blanc nuage pelucheux se met à descendre très lentement vers eux. Une réussite de Savoir Onirique les avertit dans ce cas du sort qui les guette. Sinon, les jets de Santé Mentale peuvent attendre que la créature forme un "œil" et commence à larguer sur eux ses pattes semi-matérielles. La Chimère de Nuages peut être esquivée sur une réussite de Piloter Bateau ; en cas d'échec, elle ne repart qu'après avoir absorbé une ou deux victimes.

Un même personnage peut faire l'objet dans un round d'une morsure et d'autant de coups de Patte que le désire la créature. En revanche, chaque Patte qu'elle matérialise vient réduire ses Points de Vie de 1D6 et ces PV ne peuvent être régénérés. Les Morsures ne font aucun dommage direct : les dommages indiqués par les dés doivent être opposés à la somme TAI+POU de la victime. Si la Chimère l'emporte, la victime se transforme en un brouillard blanc et vient ajouter sa TAI à celle de la créature.

Les compagnons

JIMFREE (alias Jimmy Carlson), natif de l'Éveil interné, 29 ans

FOR 12	CON 11	TAI 13	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 10	ÉDU 14	SAN 30	PV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Bâton de Marche 40 %, 1D8 + bd ;
Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ;
Lutte 55 %, dommages spéciaux.

Compétences : Baratin 45 %, Bibliothèque 55 %, Comptabilité 65 %, Droit 35 %, Écouter 40 %, Esquiver 45 %, Latin 35 %, Marchandage 20 %, Nager 45 %, Persuasion 25 %, Piloter Bateau 15 %, Psychanalyse 15 %, Psychologie 15 %, Rêver 15 %, Savoir Onirique 15 %, Se Cacher 40 %.

"Jimfree" [Jimlibre] est le nom qu'a adopté un jeune homme nerveux très désireux de se joindre à la quête des investigateurs. Il affirme être un vagabond à la recherche d'aventure, mais la réussite d'un jet de Psychologie montre que son histoire ne tient pas debout ; de plus, un jet réussi d'Idée fait noter que son langage n'est pas typique des Contrées du Rêve — mais plutôt du Monde de l'Éveil ! Car c'est bien de là qu'il vient — de son vrai nom Jimmy Carlson, il était comptable et étudiait le droit en Caroline du Nord. Malheureusement, ses souvenirs de la Grande Guerre et la mort récente de son père ont provoqué une dépression nerveuse qui lui a valu d'être interné. Depuis, il a découvert la route qui mène aux Contrées du Rêve, dans lesquelles il voyage et vit des aventures — un luxe qui lui est totalement inaccessible dans sa vie éveillée. Jimfree veut se joindre à la quête lunaire des investigateurs car c'est l'occasion de sa vie. S'il est victime d'un type quelconque de folie dans les Contrées du Rêve ou s'il croit sa vie menacée, il tente de se réveiller et marmonne "réveille-toi, réveille-toi, réveille-toi" encore et encore. Ses seules possessions se résument à quelques vêtements simples, un couteau et un bâton de marche.


Jimfree l'Errant

CHIMÈRE DE NUAGES

FOR/	CON 23	TAI 45	INT 4	POU 8
DEX 11	Déplacement 4			PV 34

Bonus aux dommages :/.

Armes : Morsure 30 %, 1D3 +4*;
Patte 25 %, augmente les dommages des Morsures qui suivront de 1D6.
* *+4 pour une TAI 45. Ce chiffre peut changer si la TAI de la Chimère augmente.*

Armure : Aucune, mais les armes capables d'empaler n'occasionnent aucun dommage à la Chimère de Nuages qui régénère (TAI) PV par round (45 dans ce cas).

Perte de SAN : 0/1D6 points.

TRITONS : Cette rencontre se produit pendant une période de calme à bord, en début de matinée ou en fin d'après-midi, quand l'homme de barre est certainement seul, voire à moitié endormi. À sa grande surprise, il entend une voix féminine qui l'appelle. Une splendide jeune femme nue flotte dans les vagues près du *Mxplates*. Elle est blonde, mince et sculpturale. Son sourire est un enchantement à lui seul. Elle demande à voix basse à son interlocuteur de le rejoindre pour nager un peu. Elle se dit timide et préfère donc qu'il ne dérange pas les autres. Si le matelot semble hésitant, elle lui promet un baiser qui lui permettra de respirer sous l'eau pendant des heures et de découvrir avec elle les nombreuses merveilles des profondeurs. S'il refuse, elle affiche une moue déçue, parade son corps irrésistible et supplie qu'on conforte sa solitude. Si le marin appelle ses compagnons, elle attend timidement mais s'enfuit s'il apparaît que sa suite n'a pas l'avantage du nombre. Dans le cas contraire, elle s'enhardit peut-être et les invite tous à se baigner avec elle.

Si le matelot la rejoint, les compères de la belle surgissent des profondeurs. Ce sont des Tritons, le produit d'une hybridation entre Profonds et Gnorri. Une fois que la femelle a convaincu sa victime d'entrer dans l'eau, l'illusion qui la faisait passer pour femme se dissipe et elle apparaît tout aussi inhumaine que ses compagnons mâles.

Les Tritons tentent d'entraîner le marin solitaire dans les profondeurs en opposant leur FOR à la sienne. Si la victime obtient une réussite de Chance, elle a le temps de crier avant de s'enfoncer. Les Tritons ne songent qu'à gagner les profondeurs avec leur prise, qu'ils défendent le cas échéant à coups de harpons. Ils s'enfuient dès qu'ils ont piégé une proie, qu'il s'avère que personne ne veut entrer dans l'eau ou que plus d'un des leurs a été tué.

Les quatre premiers jeux de caractéristiques concernent les mâles, le dernier la femelle.

CINQ TRITONS, Carnivores Marins

	M1	*M2*	*M3*	*M4*	*F1*
FOR	17	19	18	20	14
CON	10	10	9	12	10
TAI	17	17	18	20	13
INT	12	10	13	13	13
POU	9	10	8	10	13
DEX	12	10	13	8	12
APP	/	/	/	/	16*
PV	14	14	14	16	12
bd	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6	+1D4

Déplacement 8 (nage)
* *Tant que dure le sortilège.*

Armes : Griffes 30 %, 1D6 + bd;
Harpon (mâles) 30 %, 1D8 + bd.

Armure : 2 points d'écailles.

Sortilèges : La femelle connaît une variante d'Appâter les Humains qui lui permet de prendre l'apparence d'une belle jeune femme.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

AUCUNE RENCONTRE : Rien de dangereux, en tout cas. Mais vous pouvez intriguer ses investigateurs avec de curieux débris flottants, un rassemblement impressionnant d'oiseaux marins, des ruines sous-marines, le ballet d'un banc de baleines ou d'étranges silhouettes filant dans les eaux ou les airs.

DAUPHINS : Une bande de dauphins est repérée alors qu'elle cabriole à distance sans jamais s'approcher du *Mxplates*. Une réussite d'Histoire Naturelle rappelle que ces mammifères marins se montrent généralement plus curieux envers les hommes. Le capitaine lengite rétorque éventuellement que le *Mxplates* ne risque guère d'être confondu avec un des navires amicaux de la Terre. C'est bien dommage, ricane-t-il, car la viande de dauphin est si tendre, si savoureuse...

ÎLE : N'hésitez à lâcher la bride à votre imagination quand vous décrirez les contenus et populations des îles rencontrées au cours du voyage. Il peut s'agir de rocs inhabités ou de paradis tropicaux où la jungle bouillonne de vie avec chants d'oiseaux, cascades et arbres croulant sous les fruits. Elles peuvent être habitées par des tribus primitives, des pirates assoiffés de sang ou de petites communautés de nomades des mers. Elles peuvent même constituer un organisme vivant autonome, éventuellement capable de nager, ramper ou plonger. La plupart représentent d'abord pour les marins harassés une escale bienvenue, un endroit où l'on peut se reposer, se ravitailler ou même réparer.

Les Colonnes de Basalte de l'Ouest

Après plusieurs semaines de voyage, l'équipage repère enfin les énormes Colonnes de Basalte de l'Ouest. Ces monolithes de plusieurs centaines de mètres de diamètre sont espacés de 2 kilomètres ou presque et s'enfoncent dans les nuages. À leur pied, l'océan disparaît sous les embruns et le grondement de l'eau qui dévale étreint les cœurs les mieux trempés.

Corb-Jinn prend la barre et conseille à l'équipage de s'accrocher ou de se réfugier dans la cale. Si le Lengite n'est pas présent, une réussite de Piloter Bateau ou d'Idée à la moitié peut suggérer la manœuvre à suivre. Emporté par le courant, le *Mxplates* plonge entre les monstrueuses colonnes, là où l'horizon disparaît pour faire place aux ténèbres...

...et se lance dans le vide! Sauf réussite sous DEX x 5, chaque membre d'équipage encaisse 1D6-1 points de contusions dans la fantastique embardée qui secoue le navire quand il franchit le bord du monde. Si vous le souhaitez, un échec grave se traduit par une chute par-dessus bord ou dans l'inconscience. L'homme de barre doit lui-même réussir un jet de Piloter Bateau pour éviter à son navire d'être happé par la cataracte et bousculé sans contrôle. Chaque jet raté réduit le suivant de 15 %. Quand les chances du timonier sont ainsi ramenées au-dessous de 0, le navire part dans une folle vrille qui détruit sa mâture et le laisse désemparé. L'équipage n'a plus qu'à espérer être secouru par une des galères noires si redoutées. Quoi qu'il en soit, ce bond démentiel dans l'espace justifie une perte de 0/1D3 points de SAN.

Cette épreuve ne représente que la première terreur du périple spatial qui attend les investigateurs. Dans les minutes qui suivent le plongeon, ils entendent d'étranges bruissements et des rires étouffés. Quelque temps après, 1D4 créatures, immenses et étranges, flottent à portée de vue. Ce sont des assemblages improbables et variés de chairs translucides ou phosphorescentes, de carapaces impénétrables ou de substances vaporeuses, de tentacules ou de pattes griffues. Ce sont les Larves des Autres Dieux. La vue de ces horreurs qui convergent vers le *Mxplates* taxe les Santés Mentales de 1D3/2D8 points. Les choses palpent maladroitement la coque, le mât et les châteaux, comme si elles cherchaient à tâtons les parties carnées d'un étrange coquillage. S'il est encore en vie, Corb-Jinn confie la barre à quelqu'un d'autre et se plante à l'avant pour crier quelque chose. Une réussite de Mythe de Cthulhu reconnaît là la dernière syllabe du terrifiant nom secret d'Azathoth. En l'entendant, les choses sifflent furieusement et se laissent de nouveau glisser dans le vide. Si Corb-Jinn n'est pas présent, une réussite de Mythe de Cthulhu permet d'identifier ces monstres et un second jet, réussi à la moitié cette fois-ci, indique le moyen de s'en débarrasser. Le sorcier Inuridiss peut aussi connaître le secret. Si personne n'est capable de les chasser, vous n'avez plus qu'à mettre en scène l'attaque. Les caractéristiques des larves sont données par la suite.

Après avoir paré à ces dangers immédiats, les investigateurs peuvent continuer leur voyage vers la lune. La face cachée du satellite se trouve à 3 jours de navigation spatiale. Chaque jour, choisissez ou déterminez avec 1D6 une des Rencontres Spatiales présentées dans la table ci-dessous afin d'animer le parcours du *Mxplates*.

Les profondeurs de l'espace se révèlent extrêmement froides et les réserves de vêtements chauds cruciales pour la survie des investigateurs. Il y a certainement à bord suffisamment de fourrure et vêtements pour garder au chaud les investigateurs, mais leurs compagnons éventuels devront avoir prévu leur propre équipement. De solides réserves de bois de chauffage sont aussi nécessaires. Tous ceux qui ne sont pas équipés contre le froid doivent réussir un jet sous CON x 5 pour éviter les gelures et des dommages quotidiens de 1D3 points. Tout l'équipage subit ces mêmes dommages si le bois de chauffage vient à manquer.

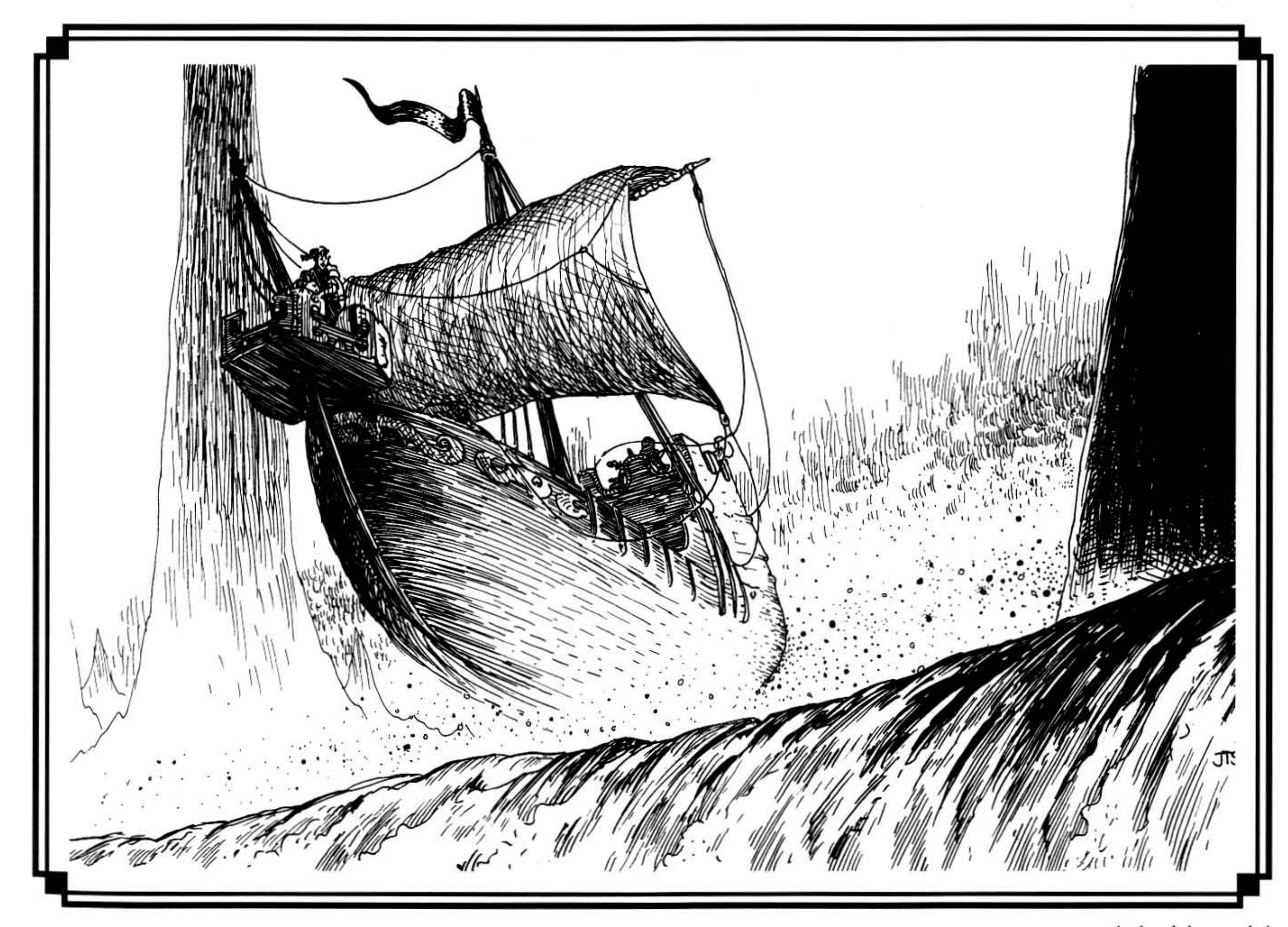
Voguer dans le noir de l'espace constitue aussi une épreuve psychologique. Les investigateurs et leurs compagnons doivent endurer le silence inquiétant et l'infinie désolation de l'espace, le vertige permanent que suscite leur étrange mode de transport; chaque jour leur inflige des pertes de 0/1 point de SAN.

Tout au long de leur voyage, ils voient la lune s'agrandir et s'approcher, jusqu'à remplir tout leur champ de vision comme le faisait la Terre. Ils finissent par survoler des étendues sans fin de plaines désolées, des déserts gris-blanc entrecoupés de montagnes escarpées ou ravagées de cratères. Après 3 jours (et peut-être plus) de navigation dans les profondeurs glacées de l'espace, le *Mxplates* atteint enfin la face éclairée de la lune.

Mais telle n'est pas sa destination finale. Il lui faut encore gagner ce lieu de ténèbres perpétuelles qu'est la face cachée de la lune.

Rencontres SPATIALES
(en choisir une chaque jour ou lancer 1D6)

1	Larve des Dieux Extérieurs
2	Galère noire
3	L'épave (une fois seulement)
4	Pluie de météorites
5	Tempête
6	Aucune rencontre



Au bord du monde !

Extraits du journal de bord du Turquoise

Notre quête a échoué et nous allons donc mourir, perdus pour toujours dans le néant noir qui surplombe la Terre. Nous avons eu la stupidité de croire aux contes sur les terres merveilleuses qui s'étendent au-delà des Colonnes de Basalte. Nous avons quitté Ilek-Vad à la recherche de la Cathurie et n'avons trouvé que la mort. Même si nous avons encore flotté des semaines après cela, nous sommes réellement morts en franchissant ces bornes terrifiantes. Car quand nous avons plongé dans l'Abysse, nos mâts se sont brisés en emportant six braves marins — la moitié de mon équipage — dans le vide. Nous n'avons pas connu un sort plus enviable puisque d'énormes et hideuses créatures ont alors surgi du vide pour arracher trois hommes de plus au navire. Mais ce sont ces morts qui ont eu de la chance...

***

Emerson est mort ce matin, emporté par une bourrasque glacée et hurlante qui a secoué le Turquoise comme un jouet d'enfant. Même son merveilleux bouclier Shinjurak n'aurait pu le sauver de ce sort odieux et imprévisible. Nous sommes condamnés. Sans notre mâture, nous sommes à la merci du vide.

***

Nos réserves de biscuits et de viande séchée sont presque épuisées. On peut toujours boire quelques gorgées d'eau en faisant fondre le givre qui couvre inlassablement le navire, mais ce n'est maintenant plus qu'une question de jours. Depuis que Melder est mort de froid la semaine dernière, je n'ai pu manger qu'une petite bouchée de viande. Il n'y a plus que Finn et moi maintenant, et Finn délire la plupart du temps.

***

Finn est mort et j'ai à peine la force de tenir la plume. Ces mots seront les derniers que j'écrirai avant de rejoindre les autres. Je suis le Capitaine Lammer Tont et j'espère qu'on retrouvera un jour nos dépouilles, même si je sais que c'est impossible. Mais si ces mots devaient tout de même être découverts, je demande à qui les lit de ramener nos corps au sein de notre bonne Terre. Je ne sais pas pourquoi mais mourir ici, seul, me semble moins terrifiant que l'idée d'une éternité de dérive dans ce vide glacé. Je vous lègue un avertissement : n'allez pas chercher la Splendide Cathurie car ce n'est qu'un mensonge. Moi-même regrette infiniment — les Grandes Entités m'en soient témoins — d'avoir préféré la terre de mes espoirs et de mes rêves à la terre de ma naissance.

Lammer Tont, Capitaine du trois mâts barque d'Ilek-Vad, le Turquoise.

Aide de Jeu n° 5

LARVE DES AUTRES DIEUX : Le *Mxplates* se trouve de nouveau confronté à une des ignobles Larves des Autres Dieux. Si la vigie ou l'homme de barre réussit un Trouver Objet Caché, la chose peut être repérée de loin et définitivement semée sur deux réussites de Piloter Bateau. Trois échecs successifs indiquent qu'elle comble entièrement son retard sur le navire et attaque. Si Corb-Jinn est prévenu, il peut encore utiliser le Nom Terrifiant pour chasser le monstre.

Cette larve est une grosse masse grise, vaporeuse, d'une dizaine de mètres de long. Divers bras épais sont fixés sur le corps allongé. Tous sont terminés par de petites griffes destinées à accrocher les proies, sauf celui qui porte la bouche, une chose molle et circulaire. La créature attaque en agrippant son adversaire (le navire dans notre cas) tout en écrasant ses proies (l'équipage) d'une patte restée libre. Une fois que la victime est réduite en bouillie, la larve vient poser sa bouche dessus et l'aspire bruyamment.

La chose s'en va quand elle a dévoré deux personnages et s'enfuit dès qu'elle a perdu la moitié de ses PV ou qu'on lui oppose du feu sous quelque forme que ce soit.

LARVE DES AUTRES DIEUX

FOR 45	CON 94	TAI 61	INT 0	POU 30
DEX 3	Déplacement 3 en flottant			PV 78

Bonus aux dommages : +6D6.

Armes : Coup de Patte 30 %, bd.

Armure : Aucune, mais elle est immunisée contre les effets du froid et de la gravité et les armes capables d'Empaler n'infligent à son corps élastique que les dommages minimaux.

Perte de SAN : 1/2D6 points.

GALÈRE NOIRE : Les investigateurs vont sans doute considérer avec horreur l'approche de cette galère noire qui arrive des ténèbres de la face cachée. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de repérer le minuscule objet en mouvement et une lunette d'approche de l'identifier. L'équipage doit maintenant décider de son attitude. Faut-il essayer de l'éviter? Leur propre vaisseau a aussi dû être repéré et la manœuvre pourrait déclencher une poursuite. Vont-ils continuer nonchalamment? Contacter la galère par signaux? Attaquer ce bâtiment malgré l'importance évidente de l'équipage?

Corb-Jinn refuse de donner son avis et les menaces de mort ne l'émeuvent guère; lui mort, ses passagers n'ont aucune chance d'atteindre la lune si ce n'est pour s'y écraser. Une réussite d'Idée peut suggérer qu'il vaut mieux continuer normalement, quitte à se déguiser en Lengites; un simple turban bossu suffit à cela. Les deux navires passent à peine à portée de hurlement si les investigateurs ne font rien pour se faire remarquer. S'ils attirent l'attention, la grande galère noire s'approche du *Mxplates* pour y jeter ses grappins et le submerger d'une horde d'Hommes de Leng et de Bêtes Lunaires. Les investigateurs sont alors certainement capturés et livrés enchaînés à Vredni Vorastor. À vous de mettre en scène ce combat, en vous servant des caractéristiques données pages 23-25 et 43.

Il est à espérer que les choses n'en viendront pas là. Le Capitaine Corb-Jinn compte bien engranger une récompense fantastique pour avoir remis à Vredni Vorastor un groupe entier d'hommes de l'Éveil et il ne tient pas à partager la gloire de cet exploit avec tout l'équipage d'une galère. Pour cette raison, il se décidera peut-être à conseiller les investigateurs sur l'attitude à adopter.

Sauf erreur stupide de l'équipe, les deux navires se croisent sans incident. L'équipage de la galère les salue de la main, avec sans doute quelques signes de reconnaissance

et hurlements de salutation, puis cesse de s'intéresser au *Mxplates* si aucune gaffe sérieuse ne vient l'alerter (jets de flèches, têtes nues dépourvues de cornes, etc.). Après tout, aucun être humain n'est jamais venu de son plein gré sur la lune — il faudrait qu'il soit complètement fou.

L'ÉPAVE : Cette rencontre ne peut survenir qu'une fois — sur un autre 3, refaites le tirage ou considérez-le comme un "Aucune rencontre". Un objet de taille est repéré alors qu'il flotte dans le lointain : un navire. Examiné de plus près, le bâtiment s'avère être un trois mâts barque à la dérive. Sa coque est marquée de cratères percés par les météorites. Sa mâture a été emportée et ses ponts ne sont plus occupés que par divers débris couverts de gel. Ses bois craquent et grincent sinistrement dans le silence mortel de l'espace. Une réussite de Savoir Onirique ou d'Histoire à la moitié fait remonter cette épave à au moins deux siècles. L'équipage souhaitera sans doute l'aborder pour une visite. Les deux navires sont alors liés bord à bord et les explorateurs précautionneux s'assureront à leur propre navire.

Il n'y a aucun signe de vie à bord. Dans les quartiers d'équipage, un unique cadavre desséché occupe une des couchettes. Quelques armes encore utilisables peuvent être trouvées ici : épées, dagues, boucliers et javelots (1D3 de chaque). Un de ces boucliers est très particulier ; voir plus loin.

Dans les quartiers du capitaine, un autre corps desséché repose sur la couchette, les mains paisiblement croisées sur la poitrine. Le journal de bord est posé sur le petit bureau de cette cabine. Il conte la triste fin du navire et il faut 20-INT heures pour le lire (la moitié pour le feuilleter). Sa lecture accorde aussi un gain de 2 points en Savoir Onirique. Voir l'*Aide de Jeu n° 5*.

Le bouclier Shinjurak

Comme le laisse entendre le Capitaine Tont, un des boucliers est un objet magique. De forme normande, il porte le symbole de l'étoile mais ne montre rien de remarquable (+2 en armure). Pourtant, si son porteur prononce son nom, Shinjurak, il active un sortilège d'Éblouissement Séraphique (voir *Les Contrées du Rêve Revisitées*, page 135). Le porteur dépense involontairement les PM nécessaires mais ne perd pas de SAN. Il n'y a aucune limite au nombre de fois où Shinjurak peut être ainsi utilisé, mais la destruction du bouclier entraîne aussi celle de l'enchantement.

Aucun autre article de valeur ne se trouve à bord du Turquoise, qui peut tout de même servir de réserve de bois de chauffage. Si les investigateurs emportent avec eux les cadavres avec l'intention de les ramener un jour sur Terre, accordez-leur une récompense de 1 point de SAN, voire plus si l'intention est effectivement suivie d'effets.

Pour ajouter à la tension, vous avez toute latitude pour faire intervenir une autre rencontre pendant la visite de l'épave.

PLUIE DE MÉTÉORITES : C'est un autre danger qui guette le *Mxplates*. Cette fois encore, une réussite de Trouver Objet Caché permet de repérer la nuée de pierres qui fonce sur le navire. L'avalanche frappe 2D6 rounds plus tard. Quiconque obtient une réussite de Piloter Bateau sait que certaines précautions sont nécessaires à la survie du bâtiment. Pour ce faire, l'équipage dans son ensemble doit encore obtenir trois réussites de Piloter Bateau avant de pouvoir se réfugier à fond de cale : la voile doit être amenée, le gouvernail assuré et l'écoutille refermée. Chaque personne a droit à un jet par round. Une fois les trois réussites obtenues, l'équipage peut descendre dans la cale en sachant qu'il a fait tout ce qui était possible pour assurer la sécurité du navire. Si certaines des tâches nécessaires ne sont pas finies quand la pluie s'abat, ceux qui sont encore sur le pont doivent réussir un Esquiver chaque round pour éviter d'être touchés par les pierres qui frappent le navire. Quand quelqu'un est atteint, les dommages infligés sont déterminés avec 1D6 : 1 = 1D3-1, 2 = 1D4, 3 = 1D6, 4 = 1D8, 5 = 1D10, 6 = 2D6.

La pluie de pierres s'acharne sur le navire pendant 1D10 x 30 minutes et certains des impacts contre le pont ou la coque résonnent comme des coups de canon. Pour chacune des précautions négligées, la durée du voyage sera rallongée de 1 journée. De plus, si le gouvernail n'était pas assuré, un échec grave sur le jet de Chance de l'équipe signifie qu'il a été endommagé et que le bâtiment ne peut que dériver au hasard jusqu'à réparation (réussite de Mécanique). S'il n'y a pas moyen de réparer, le *Mxplates* n'a plus qu'à espérer le secours d'une des redoutées galères noires.

TEMPÊTE : Surgissant des profondeurs de l'espace, un vent glacé et hurlant vient geler tout le monde jusqu'aux os. Quand il balaye le navire, tous les PJ présents sur le pont doivent réussir un jet sous DEX x 10 ou se trouver projetés par-dessus bord, perdus pour toujours dans les ténèbres du néant. Les Gardiens au cœur tendre accorderont peut-être un jet sous DEX x 5 pour s'accrocher à quelque chose et échapper à ce terrible destin. Les sages se réfugient dans la cale...

...mais quelqu'un doit continuer de tenir la barre, ou le navire pourrait se perdre pendant des jours ou des semaines. Ce malheureux et tous ceux qui restent avec lui sur le pont subissent le froid sauvage de la tempête et ses effets défavorables sur la Santé Mentale. La tourmente dure 1D10 heures et chaque heure passée sur le pont justifie un jet sous CON x 5 pour éviter 1 point de dommages par gelure. La bourrasque apporte aussi des fragments d'une musique surnaturelle, les échos étouffés de flûtes fendues et de crécelles extraterrestres. On devine à peine ces sons intermittents, mais cette quasi-imperceptibilité ne fait qu'ajouter au trouble qu'ils suscitent : 0/1 point de SAN par heure. Ceux qui se sont réfugiés dans la cale ne perçoivent rien de cette inquiétante musique.

Le vaisseau noir est ballotté par la violence des vents mais les endure gaillardement. Même avec un homme à la barre, le *Mxplates* subit une augmentation de la durée du voyage de 1D3-1 jours.

AUCUNE RENCONTRE : Aucune rencontre importante en tout cas. Le navire pénètre dans un nuage de poussière ou de gravier. Il croise quelques curieux débris flottants : un tonneau, des fragments de mâture, une bouteille ou une arme brisée. Un roc dérivant, étrangement sculpté, s'avère être un squelette (pas nécessairement humain) enchaîné à un rocher, un malheureux abandonné pour toujours dans l'espace. Une mystérieuse lumière est repérée dans le lointain, se déplaçant éventuellement à une vitesse incroyable. D'étranges formes contorsionnées sont entrevues à contre-jour dans la lumière de la lune. Un banc de Flâneurs (d'étranges créatures inoffensives, des sortes de parapluies luminescents de la taille d'un oiseau originaires des Contrées du Rêve de Mars) vient papillonner autour du *Mxplates*.



La Maison sur la Lune

Chapitre Cinq, où une quête se termine et de vieux amis se retrouvent sur la face cachée de la lune.

Après des heures interminables au-dessus des étendues lunaires pâles et désolées, le *Mxplates* approche du côté enténébré de la lune. Au-delà du dangereux écueil que représente une chaîne de montagnes, s'étend la face cachée.

La face cachée de la lune

Ici, le spectre des couleurs change du tout au tout. Alors que les Contrées du Rêve de la Terre ruisselaient de teintes vives, les investigateurs ne rencontrent plus sur la face cachée que des décors en noir et blanc, sinistres, minéraux. Presque tout est décoloré en nuances de gris : les feux irradient dans les jaunes pâles, les visages sont vaguement verdâtres ou frappés de jaunisse et le sang coule en filets brun noir. La face cachée de la Lune des Contrées du Rêve connaît un crépuscule éternel où les ombres sont longues et profondes.

Les flancs et sommets des montagnes recèlent les ruines de nombreux temples de pierre. Corb-Jinn explique qu'aucun Lengite ne sait qui les a construits ni pourquoi, qu'ils étaient déjà là quand son peuple a été emmené en esclavage sur la lune il y a des millénaires.

Les montagnes cèdent bientôt la place à des collines grises et poussiéreuses, puis à des plaines. Maintenant, les investigateurs peuvent repérer des huttes basses assez semblables à des igloos. Une réussite de Trouver Objet Caché ou un examen à la lunette d'approche montre quelques silhouettes cornues de Lengites parmi ces habitations.

Enfin, une immense noirceur luisante apparaît à l'horizon, la Grande Mer Lunaire. S'il est toujours là, le Capitaine Corb-Jinn reprend la barre et ordonne à tous de s'accrocher. S'il n'est plus à bord, une réussite de Piloter Bateau ou d'Idée à la moitié suggère que c'est là que le navire peut se poser. Quel que soit le timonier, il doit réussir un jet de Piloter Bateau pour faire amerrir son navire en toute sécurité. En cas d'échec, tout l'équipage est soumis à un jet sous DEX x 5 pour éviter 1D6 points de contusions lors de l'impact; ceux qui obtiennent un échec grave sont projetés par-dessus bord ou assommés. Si le jet de Piloter Bateau est un échec grave, le navire s'écrase sur la mer et coule aussitôt. L'équipage subit les mêmes dommages et chacun doit Nager vers un débris flottant pour s'y accrocher — en attendant d'être secouru par une galère noire.

Dans la Mer Lunaire, il faut ajouter aux éventuels dégâts de Noyade une perte de 1 point de CON par round d'inhalation de cette "eau" noire, huileuse et gélatineuse. Les points perdus sont ensuite récupérés au rythme de 1 par jour.

Sur la Grande Mer Lunaire, le *Mxplates* va rencontrer 1D4-1 des si redoutées galères noires des Bêtes Lunaires (une à la fois). Comme pour la rencontre précédente (dans l'espace), Corb-Jinn, s'il est présent, conseille aux investigateurs de se déguiser en coiffant un turban et de ne pas bouger. Une réussite d'Idée suggère éventuellement le même conseil si le Lengite n'est plus là pour le donner. Dans ce cas de figure, la galère passe sans incident après quelques salutations par signes et cris. Sinon, elle aborde le *Mxplates* et les natifs de l'Éveil présents à bord sont capturés, aussi vivants qu'il est possible.

La nef noire navigue encore plusieurs heures avant de repérer d'autres signes de civilisation. La côte apparaît, déchirée et croulante, ainsi que les tours noires d'une cité extraterrestre. Le capitaine reste au large car il compte toujours amener lui-même les investigateurs à Vredni Vorastor et récolter ainsi les honneurs de la capture. Corb-Jinn explique que l'endroit appartient aux Bêtes Lunaires, à qui les Hommes de Leng doivent leur servitude. Même à cette distance, le remugle écœurant de cette sinistre cité parvient aux voyageurs. Avec une lunette d'approche, on peut distinguer les quais animés où les choses crapauds caoutchouteuses fouettent ou aiguillonnent les esclaves lengites qui chargent et déchargent les galères noires. D'horribles choses humaines ou inhumaines sont enclouées dans des caisses pour être transportées vers des destinations inconnues. Cette vue coûte 1/1D4 points de SAN à l'observateur.

Si le capitaine lengite n'est plus là pour les guider, les investigateurs risquent d'approcher la cité sans se douter de rien. Les Bêtes Lunaires et Hommes de Leng attendent alors leur arrivée à quai pour submerger le navire. Cette fois encore, ces créatures essaient de capturer vivants ces impudents intrus pour les livrer à Vredni Vorastor et/ou au Chaos Rampant. Dans ce cas, le contact direct avec les horreurs des quais coûte à l'équipe 1D3/2D8 points de SAN.

Le Capitaine Corb-Jinn passe au large de la cité et, moins de deux heures plus tard, le grondement d'une cataracte se fait entendre sur les "eaux" huileuses et noires. Corb-Jinn explique qu'il s'agit de la Grande Cataracte Lunaire et qu'il est plus prudent de rester à distance. Une réussite de Piloter Bateau, ou d'Idée à la moitié, rappelle comment la cataracte des Colonnes de Basalte a été utilisée pour gagner l'espace — celle-ci pourrait-elle être utilisée de même?

Peu de temps après, l'équipage repère sur la côte une hauteur escarpée. Une observation à la lunette montre que

des quais ont été construits au pied de la falaise; une galère noire y est d'ailleurs amarrée. Le roc, qui se dresse à près de 60 mètres au-dessus de la mer, est coiffé d'une étrange bâtisse, un assemblage gothique de fenêtres cintrées, clochetons dentelés, tuiles en écailles et gargouilles grimaçantes. C'est là que le Capitaine Corb-Jinn veut emmener l'équipe, dans la Maison sur la Lune, la demeure de Vredni Vorastor, l'Homme dans la Lune.

Les investigateurs doivent maintenant décider comment ils vont entrer dans la place. Étant donné la position dominante de la bâtisse, ils sont sûrs d'être repérés s'ils arrivent par mer et aborder plus loin pour couper à travers les terres ne devrait rien changer au problème. Corb-Jinn, s'il est toujours présent, prétend qu'ils sont, de toute façon, certainement attendus. Il leur conseille tout simplement de se mettre à quai et de monter là-haut.

Quelle que soit la stratégie suivie par vos investigateurs, souvenez-vous que les Bêtes Lunaires, les Hommes de Leng, Vredni Vorastor et ses séides espèrent tous capturer vivants les visiteurs de l'Éveil pour les livrer au Chaos Rampant. Ils n'emploient que des attaques pour assommer (voir page 34 de *L'Appel de Cthulhu* 5ème Édition) et des sortilèges capables de maîtriser les humains. Leurs réactions à l'arrivée de l'équipe sont décrites au sous-chapitre "Les investigateurs et la Maison", page 43.

Les résidants de la Maison

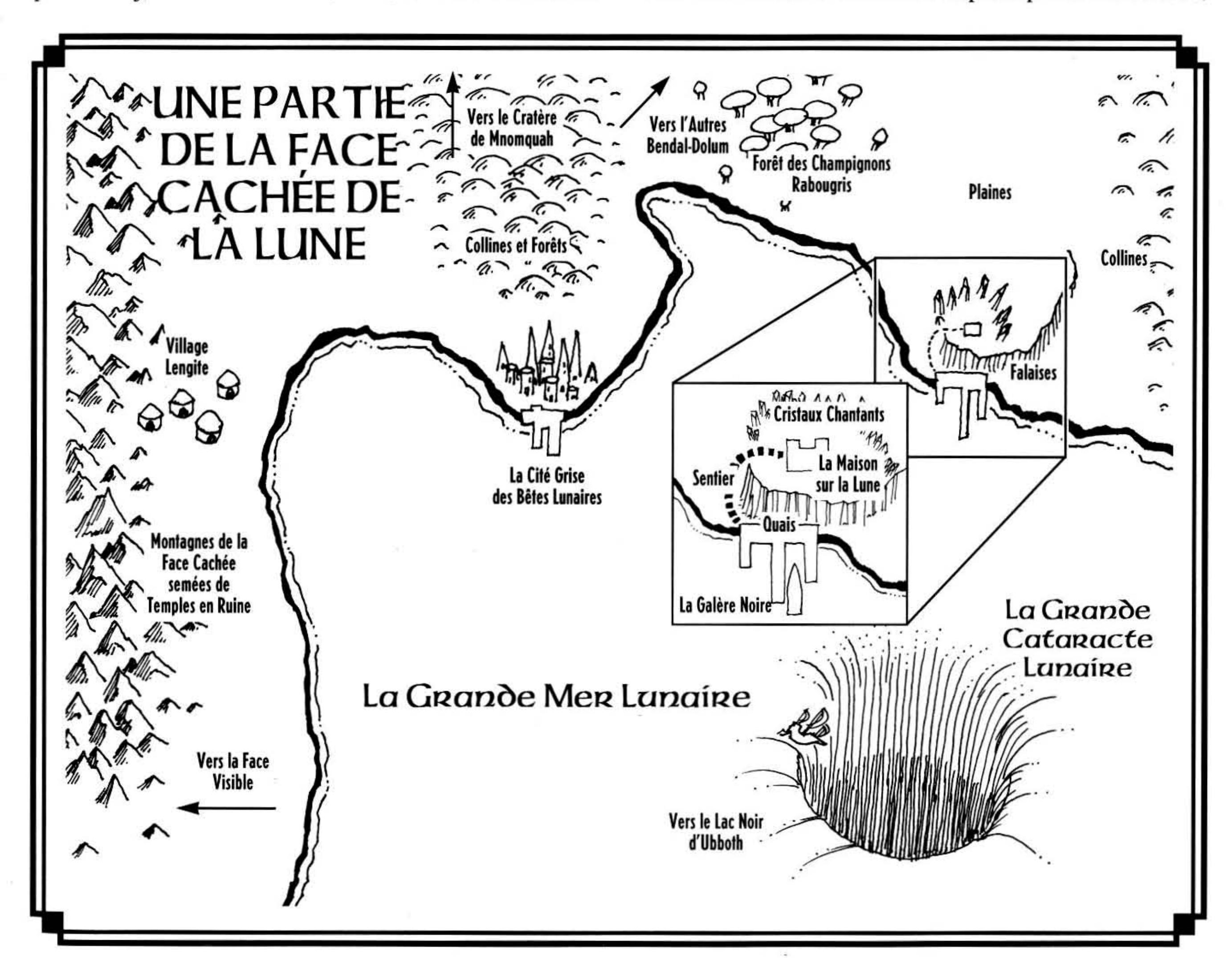
La Maison sur la Lune est la demeure de Vredni Vorastor et de sa Princesse Promise, Lucerna. Tous deux sont servis par un majordome mort-vivant, Vesh, et divers esclaves de Leng. Leur protection est assurée par les Chevaliers Lunaires : des armures noires animées. Vorastor est souvent chargé par son maître, le Chaos Rampant Nyarlathotep, de la garde de Ses prisonniers et il règne donc aussi sur un ensemble de cachots surveillés par des Bêtes Lunaires et d'autres esclaves de Leng. Tous ces habitants vont maintenant être décrits en détail.

Vredni Vorastor, l'Homme dans la Lune

Vredni Vorastor impressionne d'abord par sa taille : il dépasse allègrement les 2 mètres. Il est extrêmement maigre. Ses longs cheveux de jais bouclés et sa moustache anthracite soulignent encore la blancheur sinistre de sa peau. Il s'habille entièrement de noir et porte toujours un long manteau de cuir à la queue cousue de lames acérées, ainsi qu'un sabre d'abordage de métal noir au côté.

Vorastor sert le Chaos Rampant Nyarlathotep. Il y a des millénaires de cela, il n'était qu'un enfant des Contrées du Rêve terrestres. Le Chaos Rampant l'a enlevé à ses parents et emmené sur la lune. Là, son éducation a été supervisée par Nyarlathotep qui en a fait son serviteur : une sorte de croque-mitaine connu pour enlever les enfants et les emporter sur la lune, comme lui-même l'avait été. Il arrive qu'il entende ceux qui prononcent son nom dans les Contrées du Rêve et vienne alors sur place enlever un enfant ou une jeune femme. Siècle après siècle, ses pouvoirs sont devenus énormes et ses goûts de plus en plus aberrants et répugnants.

Torturé par la solitude, les drogues et l'esclavage, Vredni Vorastor est devenu un sadique pleinement acquis aux forces des ténèbres. Il combine la cruauté et la soif de sang d'un Vlad Dracul et l'ironie du Méphistophélès de Marlowe,



adoucies par la mélancolie d'un anti-héros byronien. Vorastor peut passer, pendant un temps, pour un hôte agréable mais à la moindre irritation sa cruauté reprend le dessus. Il montre beaucoup d'égards envers les prisonniers spéciaux du Maître (tout particulièrement les natifs de l'Éveil). Il leur accorde toute liberté de mouvement dans la Maison en espérant que les terreurs qu'elle recèle les rendront fous. Les invités qui ne savent pas se tenir sont pourtant systématiquement envoyés au cachot, où ils attendront l'arrivée du Chaos Rampant.

Vorastor préfère laisser ses serviteurs assurer sa défense, mais on peut jouer sur son sens de la chevalerie pour obtenir de lui un combat plus honorable. Que l'on touche à Lucerna, et il s'acharne contre le responsable sans pouvoir contrôler sa fureur. Au combat, il peut attaquer par une Esquive Tournoyante qui envoie les lames cousues sur son manteau taillader l'adversaire. Ces rasoirs sont si acérés qu'ils justifient des dommages doublés sur un Empalement. Cette Esquive Tournoyante compte bien comme une Esquive pleine, ce qui lui interdit toute autre attaque pendant le round.



Vredni Vorastor

Vorastor tire ses pouvoirs de la Lune, et il ne peut réellement être tué sur cet astre. Il se remet dix heures après sa "mort" et peut nuire de nouveau même si ses caractéristiques sont sensiblement réduites (voir plus loin dans ce chapitre et le suivant).

VREDNI VORASTOR, l'Homme dans la Lune

FOR 19	CON 21	TAI 19	INT 18	POU 38
DEX 17	APP 12	ÉDU 25	SAN/	PV 20

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes :
Coup de Poing 85 %, 1D3 + bd ;
Esquive Tournoyante* 65 %, 1D3 ;
Javelot 40 %, 1D8+1 + bd ;
Lutte 85 %, dommages spéciaux ;
Sabre 75 %, 1D8+1 + bd.
* *Empalement possible. Voir plus haut.*

Armure : 2 points apportés par le manteau de cuir.

Sortilèges* : *Anneaux Concentriques du Ver*, Appeler l'Esprit des Morts, *Cascades de Florin*, Cauchemar, Contacter le Chaos Rampant (Nyarlathotep), Contacter une Bête Lunaire, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, *Enflure*, Envoyer des Rêves, *Éviscération*, Fascination, *Folie Furieuse*, *Horrible Malédiction de Cerrit*, Immunisation, *Insoutenable Démangeaison*, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, *Invoquer/Contrôler une Ombre*, *Lassitude de Phein*, *Pétrification d'Eanore*, Poing de Yog-Sothoth, *Rideaux de Dentelle de Hish*, Suggestion Profonde (nouveau sort), Terrible Malédiction d'Azathoth, Tourmenter, *Tournoiement*, *Vaillance de Throth*, *Voix du Pandémonium*, *Voleur d'Âmes*, *X Vivant*.

* *Les sortilèges en italiques figurent dans* Les Contrées du Rêve Revisitées, *les autres dans* L'Appel de Cthulhu 5ème *Édition.*

Compétences : Art (Harpe) 80 %, Art (Peinture) 65 %, Astronomie 75 %, Chimie 55 %, Esquiver 65 %, Écouter 75 %, Grimper 60 %, Histoire 75 %, Lancer 65 %, Monter à Phorac 65 %, Mythe de Cthulhu 65 %, Navigation 65 %, Occultisme 80 %, Pharmacie 65 %, Piloter Bateau 50 %, Psychanalyse 45 %, Savoir Onirique 85 %, Trouver Objet Caché 70 %.

La Maison sur la Lune

Lucerna, la Princesse Promise

Lucerna ressemble à une petite fille de 6 ou 8 ans, vêtue d'une robe coquette mais ternie. Elle a en réalité plus de 80 ans mais Vredni Vorastor a stoppé sa croissance pour la garder éternellement jeune. Lucerna a été kidnappée dans son village natal de Nir il y a bien longtemps et vit depuis au côté de Vorastor. L'abominable Homme de la Lune a eu le temps de lui enseigner bien des ignominies et les pires horreurs extraterrestres l'ont toujours entourée.



Princesse Lucerna

La petite Lucerna est aussi démente et cruelle que son maître. Elle souffre souvent de crises de colère ou d'ennui qu'elle soulage en torturant les serviteurs, en organisant des jeux répugnants ou en exigeant un jeune compagnon de jeu. Elle se fatigue d'ailleurs rapidement des enfants que Vorastor lui amène et ceux-ci sont généralement bien vite torturés à mort, changés en pierre ou servis au dîner. Elle fait penser à ces enfants qui torturent les animaux, mais c'est bien souvent parmi les humains qu'elle choisit ses victimes.

La Princesse folle ne porte normalement pas d'arme mais il lui arrive d'avoir un fouet à portée de main. Elle est fidèle à Vredni Vorastor et s'acharne à le venger si quelque chose lui arrive.

PRINCESSE LUCERNA,
la folle "Princesse Promise" de Vorastor

FOR 10	CON 14	TAI 6	INT 13	POU 17
DEX 20	APP 16	ÉDU 6	SAN 0	PV 10

Bonus aux dommages : +0.

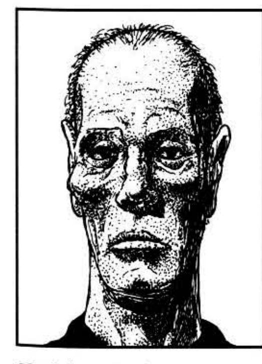
Armes : Coup de Pied 80 %, 1D5 ; Morsure 35 %, 1D3 ;
Couteau de Boucher 45 %, 1D6 ;
Fouet 60 %, 1D3 ou prise.

Sortilèges* : *Enflure*, Fascination, *Folie Furieuse*, *Insoutenable Démangeaison*, *Pétrification d'Eanore*, Suggestion Profonde (nouveau sort), *Tournoiement*.

* *Les sortilèges en italiques figurent dans* Les Contrées du Rêve Revisitées, *les autres dans* L'Appel de Cthulhu 5ème *Édition.*

Compétences : Art (Comptines) 65 %, Art (Peinture) 45 %, Art (Sculpture) 45 %, Discrétion 95 %, Dissimuler 75 %, Écouter 40 %, Esquiver 80 %, Grimper 80 %, Lancer 40 %, Persuasion 30 %, Sauter 60 %, Savoir Onirique 25 %, Se Cacher 85 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Vesh



Vesh le majordome

Le majordome de Vredni Vorastor est un homme grand et maigre, à la peau grisâtre et aux rides prononcées. Une réussite de Médecine, ou de Connaissance à la moitié, signale qu'il doit s'agir d'une sorte de mort-vivant. Vesh est surnaturellement silencieux ; il ne dit jamais mot et apparaît toujours comme par magie aux côtés de son maître ou dans le dos des investigateurs. Ces arrivées surprises sont suffisamment inquiétantes pour justifier des pertes de 0/1D3 points de SAN. Le majordome zombie arrive immanquablement dès qu'on a besoin de lui ou que l'on complote contre son maître.

Suggestion Profonde

Ce rare sortilège d'asservissement ne peut être utilisé que contre les créatures possédant un peu de sang humain : Lengites, hybrides Profonds, Goules par transformation, Petites Gens, etc. Sa portée est de 5 mètres et la cible doit être capable d'entendre et de comprendre le sorcier. Celui-ci doit consacrer au moins 2 rounds à l'incantation et à la définition de la suggestion ; il sacrifie ensuite une quantité variable de POU. Une suggestion simple et sans danger (lâche ton arme, ferme la porte, donne-moi ton argent, va-t-en, etc.) coûte 1 point de POU. Les ordres plus complexes et non suicidaires ou qui vont à l'encontre de l'instinct premier de la cible (tuer un monstre bénin, aller en France, incendier la mairie, etc.) coûtent 2 points de POU. Les suggestions plus dangereuses ou suicidaires peuvent demander de 3 à 5 points de POU : tue tes compagnons, saute de cette falaise, rends-toi à Céléphaïs pour tuer le Roi Kuranes, etc. Le sorcier doit battre le POU de la cible avec le sien lors du lancement du sort et, dans le cas d'une suggestion complexe ou dangereuse, l'emporter encore quand sa cible commence à agir.

VESH, majordome mort-vivant

FOR 16	CON 15	TAI 14	INT 10	POU 4
DEX 8				PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing, 1D3 + bd ;
Fourche 80 %, 1D2 + bd (Empalement possible) ;
Lutte 55 %, dommages spéciaux.

Armure : Aucune, mais les armes capables d'Empalement ne lui infligent que 1 point de dommages et toutes les autres demi-dommages.

Compétences : Discrétion 95 %.

Perte de SAN : 0/1D3 points.

Chevaliers Lunaires

Ces créatures sont des armures noires animées, des êtres amenés à la vie par Vredni Vorastor. Bâtis comme des armures humaines, les Chevaliers Lunaires mesurent plus de 2 mètres de haut et arborent une abondance d'aiguillons, courbes et volutes baroques. Leurs poings sont hérissés de pointes et ils sont armés de pertuisanes. Tous les Chevaliers de la Maison ne sont pas animés : ceux qui sont activés se distinguent par de pâles lueurs jaunes brûlant derrière la visière du heaume. Six des Chevaliers Lunaires sont activés quelle que soit l'heure et si l'un d'entre eux est tué, un chevalier de réserve vient le remplacer. Quand un chevalier meurt, il s'effondre en une pile d'éclats métalliques imprégnée d'une vase noire et puante.

CHEVALIERS LUNAIRES,
armures vivantes (tous identiques)

FOR 20	CON 20	TAI 20	INT 12	POU 12
DEX 8	Déplacement 8			PV 20

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Pertuisane 45 %, 1D10+1 + bd;
Poing Épineux 65 %, 2D3 + bd.

Armure : 6 points de "peau" métallique.

Compétences : Discrétion 35 %, Écouter 35 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Perte de SAN : 0/1D3 points.

Le reste du personnel

Les autres serviteurs de Vorastor sont des esclaves de Leng. Ils sont six et s'occupent de la cuisine, du ménage, etc. Fidèles à leur maître, ils combattront pour lui si nécessaire. Utilisez les caractéristiques des Hommes de Leng du sous-chapitre "Cachots" (page 43) en cas de besoin.

Byron Humphrey

Les investigateurs apprendront sans doute avec joie que l'introuvable Byron Humphrey est bien un invité d'honneur de la Maison sur la Lune. Il a cependant quelque peu changé : aminci et tonifié, il affiche une forme éclatante et paraît même plus beau. Ces changements sont dus à la Pierre Onirique qui a commencé à concrétiser ses désirs inconscients et l'image qu'il a de lui-même. L'irresponsable des premiers jours dans les Contrées du Rêve a fait place à un personnage plus consciencieux et moins arrogant. (Humphrey avait tout d'abord considéré qu'il pouvait faire tout ce qu'il voulait puisqu'il était plongé dans un rêve.) Son assurance autrefois si irritante tendrait maintenant à redonner courage à l'équipe. Les histoires de cape et d'épée inspirent ses attitudes et les films de Douglas Fairbanks ses tirades, mais sa confiance et son sérieux excluent le ridicule. Grâce à la Pierre Onirique, Byron Humphrey est devenu le héros de ses rêves et de ses espoirs.


Byron Humphrey

Il porte une chemise de style arabe avec un pantalon bouffant assorti, des vêtements qui devaient être élégants mais qui ont souffert de ses aventures. On lui a retiré ses armes mais pas la Pierre Onirique qu'il garde toujours sur lui. La perle du Fleuve Dieu est à l'abri dans son sac à dos, dans un coin de sa chambre.

Humphrey attend depuis son arrivée l'occasion de s'évader, mais Vorastor s'est montré jusqu'ici un hôte empressé quoique décadent. Les investigateurs devraient être dans les mêmes dispositions et il va les aider de son mieux. Il commence à bien connaître la Maison et s'est même un peu renseigné sur la géographie de la face cachée de la lune.

BYRON HUMPHREY, écrivain occultiste, 54 ans

FOR 12	CON 10	TAI 16	INT 16	POU 13
DEX 10	APP 12	ÉDU 18	SAN 40	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes* : Coup de Poing, 1D3 + bd;
Gourdin 40 %, n'en possède pas;
Sabre 35 %, 1D8+1 + bd.

Compétences* : Anthropologie 50 %, Archéologie 40 %, Astronomie 15 %, Baratin 45 %, Crédit 50 %, Espagnol 20 %, Esquiver 35 %, Français 30 %, Histoire 70 %, Histoire Naturelle 30 %, Lancer 35 %, Latin 40 %, Monter à Cheval

Artefacts des Contrées du Rêve

La Pierre Onirique

Il s'agit de la pierre qui se trouvait il y a si longtemps dans la bibliothèque d'Humphrey : une plaque de granit rouge, grande comme la main et creusée d'une étrange rune. C'est un artefact magique aux merveilleux pouvoirs mais d'un usage dangereux, son créateur étant Nyarlathotep lui-même.


La Pierre Onirique

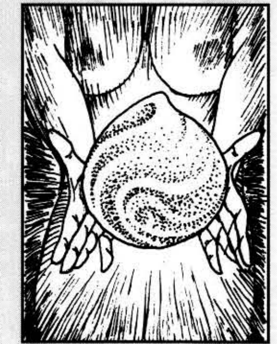
Comme les joueurs l'ont peut-être compris, elle permet d'envoyer dans les Contrées du Rêve toute personne se trouvant à moins de 100 mètres de la Pierre. Même ceux qui sont déjà morts dans le domaine onirique peuvent faire partie du voyage. Résister à ce pouvoir demande de remporter une lutte de POU contre 50. Les vêtements et autres articles personnels subissent les métamorphoses habituelles.

La Pierre Onirique peut altérer la réalité des Contrées du Rêve suivant les souhaits de son détenteur. Cela signifie au minimum que le porteur voit toutes ses compétences augmentées de son score en Rêver. Libre à vous d'accorder au porteur des effets plus spectaculaires. La Pierre permet aussi aux natifs des Contrées du Rêve d'utiliser leur compétence Rêver à pleine force.

Dernier point, les investigateurs se souviendront automatiquement de toutes leurs aventures dans les Contrées du Rêve.

La perle du Fleuve Dieu

La perle volée au Fleuve Dieu Oukranos est une splendide sphère bleu vert de la taille d'un pamplemousse. À l'intérieur, on voit parfois tourbillonner des lueurs saphirs. Au-dessus d'une surface d'eau, elle brille d'un éclat bleu plus prononcé qui devient éblouissant s'il s'agit d'un océan.


La Perle du Fleuve Dieu

La perle est magique. Elle est capable d'affecter le climat des Contrées du Rêve. Moyennant 10 Points de Magie, elle permet de modifier un des aspects du temps. La température peut être augmentée ou diminuée de 3 degrés. Un ciel clair peut devenir nuageux, la bruine tourner à l'averse, le vent du nord passer au nord-nord-est, la brise se transformer en vent soutenu ou un vent soutenu en bourrasque, etc. Ces altérations durent 30 minutes et s'étendent à environ 3 kilomètres tout autour de la perle.

En mer, le coût en Points de Magie est réduit de moitié et les effets du mauvais temps sont toujours moins sensibles pour le porteur et son navire. À vous de décider de l'impact effectif de ce dernier pouvoir.

45 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Occultisme 75 %, Persuasion 55 %, Piloter Bateau 20 %, Premiers Soins 40 %, Rêver 20 %, Savoir Onirique 25 %, Trouver Objet Caché 45 %.

* *Attention, tant que Humphrey détient la Pierre Onirique, il ajoute son pourcentage en Rêver (+20%) à toutes ses compétences.*

La Maison sur la Lune

La demeure de Vredni Vorastor se dresse au sommet d'une hauteur escarpée. Presque 200 mètres de falaise la séparent de la Grande Mer Lunaire et d'un ensemble d'embarcadères susceptibles d'accueillir une demi-douzaine de navires. Quand les investigateurs arrivent, une seule galère noire est amarrée là. Son équipage se compose de 2D4 Hommes de Leng et 1D3 Bêtes Lunaires. Vorastor ne fait rien pour arrêter les nouveaux arrivants s'ils se contentent de débarquer et de se diriger vers la Maison. Un sentier usé serpente sur la face ouest du pic dominant une plaine cendreuse qui se termine, au loin, par une forêt de champignons décharnés.

Le sentier s'éloigne de la mer et monte vers la Maison sur la Lune. Un demi-cercle de minces cristaux haut de 15 mètres sépare la maison de la plaine désolée qui s'étend au nord. Ces cristaux sont espacés de 6 mètres et chacun d'entre eux se met à chanter d'étranges notes dès qu'on s'en approche à moins de 3 mètres. Leurs voix sont toutes différentes et l'on peut donc localiser les intrus en écoutant leur chant. Leur étrange musique coûte 0/1 point de SAN.

La Maison est une bâtisse irrégulière construite sur deux niveaux plus une fraction de deuxième étage, et coiffée d'une tour pointue d'une hauteur équivalente à une demi-douzaine d'étages. Examinée de plus près, elle semble avoir été assemblée à partir d'ossements divers et de plaques de champignons recuits. Des épines ou des articulations dépassent çà et là. En d'autres endroits, les murs sont piquetés et pourris comme du bois vermoulu. La Maison a effectivement été bâtie avec des champignons et les os de toutes les créatures jamais rêvées. Il y a une grande cour du côté nord et au sud la Maison se dresse à quelques mètres à peine de la falaise. Une large volée de marches, bordée de colonnes vermoulues, monte vers l'entrée principale, côté ouest. Chacun des battants mesure un bon mètre cinquante de large et des crânes d'Hommes de Leng y sont fixés en guise de heurtoirs (tirer sur la mâchoire inférieure pour frapper à la porte).

Caché derrière la Maison, côté est, on trouve un enclos à Phor-hacs. Ces oiseaux dépourvus d'ailes servent de montures aux habitants du cru. Voir leurs caractéristiques page 55.

Le rez-de-chaussée

L'entrée se prolonge d'un vaste hall qui court sur presque toute la longueur de la maison. Une galerie surplombe l'ensemble qui s'élève jusqu'au plafond de l'étage supérieur. Des couloirs plus modestes donnent sur des portes-fenêtres ouvrant sur la cour.

ARMURERIE : La réserve/armurerie est verrouillée et seuls Vredni Vorastor et Vesh en ont les clés. À l'intérieur, on trouve une douzaine des pertuisanes qui arment les Chevaliers Lunaires, des épées kopshs et les habituels javelots des Lengites. Divers autres types d'épées, javelots et boucliers sont aussi rangés ici avec quelques armures métalliques. Toutes les armes confisquées aux investigateurs y sont entreposées.

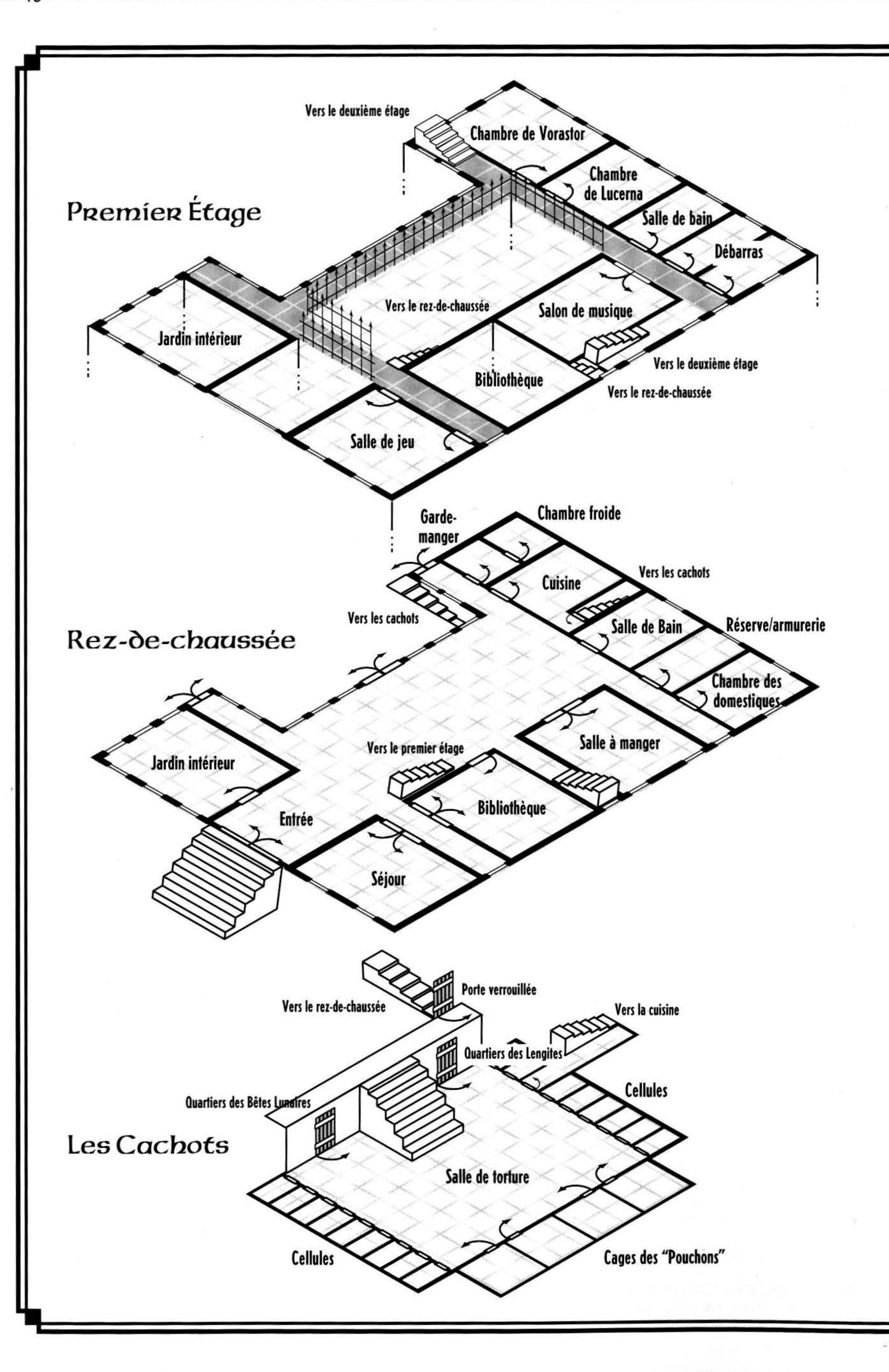
SALLE À MANGER : C'est une pièce immense, mais la table longue et étroite ne porte que deux couverts, un à chaque extrémité, pour Vorastor et sa Princesse Promise.

JARDIN INTÉRIEUR : Le coin nord-ouest de la Maison est occupé par un jardin intérieur qui s'élève jusqu'au deuxième étage. Il est rempli de lotus et d'orchidées aux parfums suffocants. Ces plantes grimpantes s'accrochent à de petits arbres qu'elles étouffent de leurs lianes. Un nombre incroyable de statues sont éparpillées dans le jardin. D'une facture extraordinairement réaliste, elles représentent pour la plupart des enfants ou de belles jeunes femmes. Une réussite de Savoir Onirique à la moitié signale qu'il s'agit, en fait, de personnes réelles changées en pierre par sorcellerie, une révélation qui justifie une perte de 0/1D3 points de SAN. Ces jeunes gens ont été enlevés par Vorastor pour servir de pages auprès de la Princesse Lucerna ou de lui-même. Quand ils ont cessé d'amuser, la sadique Lucerna les a frappés d'une Pétrification d'Éanore. À l'occasion, elle détruit ces statues éclat par éclat. Si Kofe, le fermier assoiffé de vengeance, visite la pièce, il trouve bientôt la statuette de son fils, les mains brisées et le visage ravagé au burin : il perd 1D3/2D4 points de SAN et les témoins de son chagrin 1/1D4. Kofe tient plus que jamais à tuer Vredni Vorastor et il peut même chercher à se venger sur-le-champ s'il n'est pas maîtrisé par les investigateurs. Une réussite de Savoir Onirique suggère que la Pierre Onirique pourrait lui rendre son fils. Cela nécessite deux réussites de Rêver, une pour réparer les dommages (4 Points de Magie) et une pour ramener le jeune Penter à la vie (16 PM). Cette résurrection réconforte Kofe et l'équipe ; elle s'accompagne donc d'un gain de 1D6 points de SAN. Bien sûr, Lucerna et Vorastor refuseront peut-être qu'on modifie ainsi la décoration de la Maison.

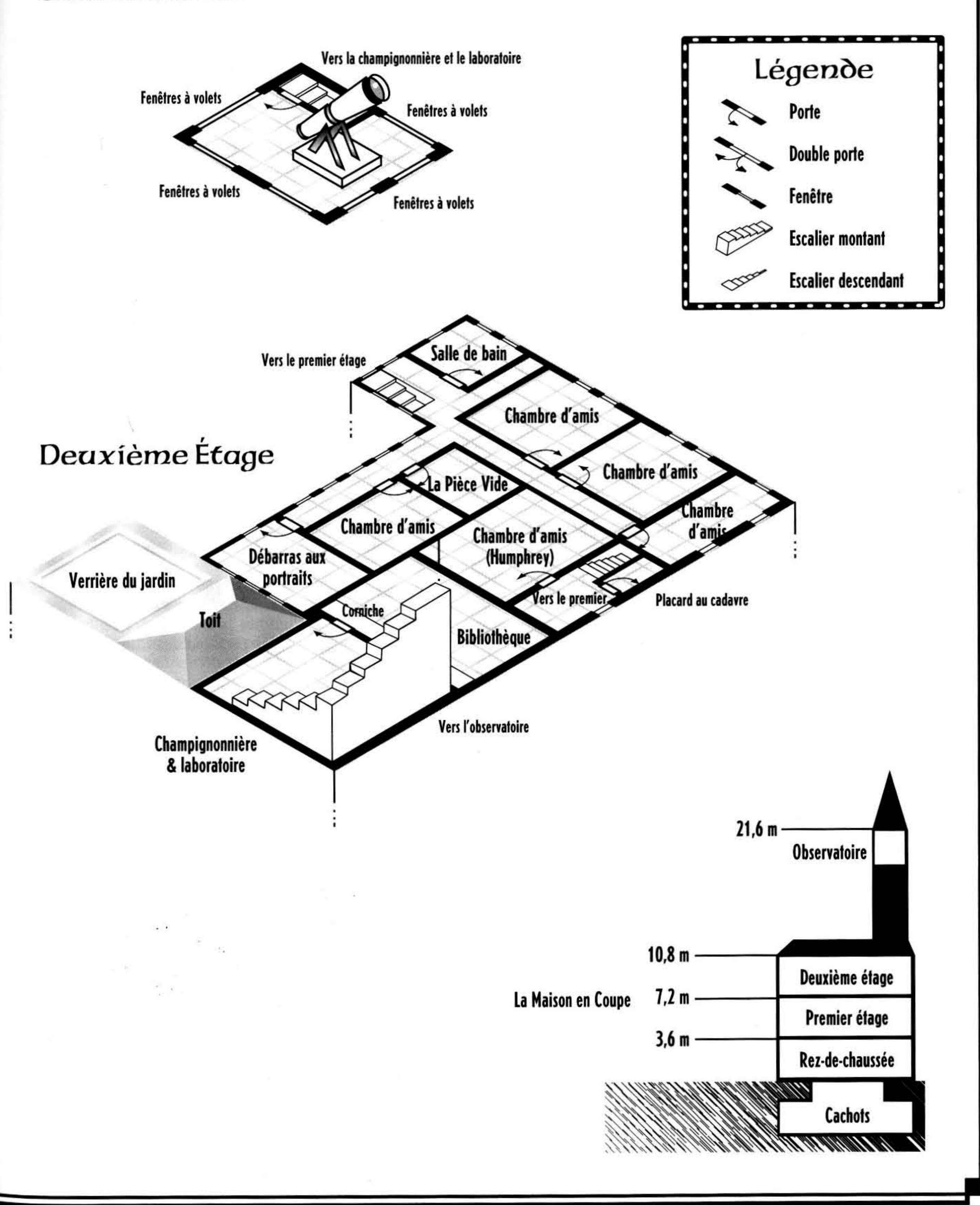
CUISINE & GARDE-MANGER : Une puanteur abominable règne dans la cuisine. Il y a partout des paniers de champignons puants, des bocaux d'insectes et des pièces de viande — par terre, pendus à des crochets ou entassés sur les étagères. Le garde-manger en contient encore plus et la chambre froide est bourrée de pièces de viande plus grosses, assez grosses pour qu'on puisse reconnaître des dépouilles humaines ou lengites. Cette dernière vision coûte 0/1D4 points de SAN ou 1D3/2D3 si le visiteur a déjà consommé un repas préparé par le cuisinier de Vorastor.

SÉJOUR : Ce grand salon dans le coin sud-ouest est meublé de plusieurs fauteuils et divans. Une réussite de Trouver Objet Caché ou de Biologie note qu'une bonne part du mobilier, ici et dans le reste de la maison, a été construit à partir de divers ossements et champignons. Au-dessus de la cheminée, un portrait de la Princesse Lucerna la représente en Sainte Nitouche parfaitement innocente.

BIBLIOTHÈQUE : La bibliothèque de Vorastor est énorme. Les murs s'élèvent sur trois étages et trois d'entre eux sont couverts de milliers de livres, rouleaux, feuilles végétales peintes, parchemins et plaques de pierre ou de métal gravées. De grandes échelles s'enfoncent dans les ténèbres du plafond et peuvent coulisser le long de ces murs de livres. Qui emprunte ces dangereux accessoires branlants doit réussir un jet sous DEX x 5 pour ne pas tomber de 1D3 étages (respectivement 1, 2, 3D6 points de dommages). Les hauteurs de la bibliothèque sont noyées dans les ténèbres, les ombres et les toiles d'araignées, mais des niches régulièrement espacées peuvent accueillir une chandelle. Au niveau du deuxième étage, une corniche de moins de 1 mètre de large constitue le seul accès au laboratoire et observatoire de Vorastor. Sur le mur sud, au-dessus d'une cheminée, un portrait de Vredni Vorastor le représente splendidement vêtu de noir. Parmi les étranges volumes qui se tassent sur les étagères, signalons en priorité les *Manuscrits Pnakotiques*, les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*, le *Roi en Jaune* (en français), *Massa Di Requiem Per Shuggay*, *Le Livre des Pierres Noires*, et les *Troisième, Septième* et *Onzième Livres de*


Premier Étage
Vers le deuxième étage
Chambre de Vorastor
Chambre de Lucerna
Salle de bain
Débarras
Vers le rez-de-chaussée
Salon de musique
Jardin intérieur
Bibliothèque
Vers le deuxième étage
Vers le rez-de-chaussée
Salle de jeu
Rez-de-chaussée
Garde-manger
Chambre froide
Cuisine
Vers les cachots
Vers les cachots
Salle de Bain
Réserve/armurerie
Chambre des domestiques
Salle à manger
Vers le premier étage
Jardin intérieur
Bibliothèque
Entrée
Séjour
Les Cachots
Porte verrouillée
Vers le rez-de-chaussée
Vers la cuisine
Quartiers des Lengites
Cellules
Quartiers des Bêtes Lunaires
Salle de torture
Cellules
Cages des "Pouchons"

La Maison sur la Lune



D'harsis (leurs caractéristiques sont identiques au *Quatrième Livre* décrit dans *Les Contrées du Rêve Revisitées*).

Si les investigateurs viennent ici chercher des renseignements particuliers, accordez-leur un jet de Bibliothèque à la moitié par jour et par personne. Ils pourraient, par exemple, vouloir en apprendre plus sur Vorastor, le Chaos Rampant, et/ou la Pierre Onirique. Vorastor et sa légende ont été traités dans ce chapitre. La Pierre Onirique et ses relations avec Nyarlathotep le sont dans "La Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve" au chapitre suivant.

Notez que s'ils passent plus d'une heure ici, ils commencent à entendre des chuchotements et des bruissements provenant des ténèbres du plafond. Ces mystérieux murmures coûtent, pour chaque heure de présence dans la bibliothèque, 0/1 point de SAN.

QUARTIERS DES DOMESTIQUES : L'aile est du rez-de-chaussée est plus ou moins consacrée aux "domestiques". Une série de couchettes répugnantes meublent la chambre commune des valets et cuisiniers lengites.

Premier étage

La galerie enjambe l'entrée et fait tout le tour du grand hall. Au nord, elle s'orne d'une douzaine d'armures épineuses noires dressées et armées de pertuisanes : ces Chevaliers Lunaires de Vorastor sont en sommeil — pour le moment. Si un des Chevaliers activés est tué, une des armures de la galerie s'anime pour venir le remplacer.

La salle de jeu, le salon et les chambres sont décrits ci-dessous. L'étage compte aussi une salle de bain utilisée par Vorastor et Lucerna et un débarras bourré de jouets délaissés et autre bric-à-brac.

SALLE DE JEU : Le coin sud-ouest de l'étage est occupé par une sinistre "salle de jeu". Elle contient quelques éléments classiques, billard, jeu de fléchettes et de cartes, mais aussi tout un bric-à-brac destiné à d'abominables passe-temps. Il y a des crânes remplis de dés et de pierres colorées, des boîtes bourrées d'os et des cages pleines d'araignées ou de rats. Le parquet et les tables sont çà et là tachés de sang. L'Homme dans la Lune a enseigné ici divers jeux pervers à sa jeune Princesse : jouer aux billes avec des yeux, jeter des pierres sur les rats et les araignées, construire des châteaux d'ossements, etc. La vue de cette horrible collection ne coûte que 0/1 point de SAN mais jouer ici avec Lucerna en fait perdre 0/1D3.

SALON : Côté est, on trouve un salon de musique avec une harpe entourée de divers fauteuils et chaises. Vorastor joue souvent de cet instrument très tard dans la nuit. Ses sombres compositions inspirées par les drogues et son doigté démentiel risquent fort de troubler le sommeil des investigateurs et de peser sur leurs nerfs : 0/1 point de SAN par nuit.

CHAMBRES : Au nord-est, se trouvent les chambres de Vredni Vorastor et de sa jeune promise. L'une comme l'autre sont luxueusement meublées : noir oppressant pour lui; grand lit à baldaquin, foule de miroirs et sol couvert de poupées démembrées pour elle.

Deuxième étage

Le deuxième étage abrite surtout des chambres destinées aux rares invités et aux prisonniers. Ces pièces sont à peine meublées. Elles contiennent généralement un lit ou un divan, deux chaises et une table ou une coiffeuse. La plupart n'ont pas été conçues pour cela, mais c'est l'usage qui leur est maintenant réservé. Les investigateurs qui se comportent en invités civilisés y sont logés. Cet étage des invités dispose même de sa propre salle de bain.

CHAMBRE DE BYRON HUMPHREY : Byron Humphrey habite aussi le deuxième étage, dans une chambre séparée des autres. Ses armes lui ont été confisquées, mais la perle du Fleuve Dieu Oukranos est encore rangée dans son sac et il garde toujours sur lui la Pierre Onirique. À l'extérieur de sa chambre, un placard bourré de vieux vêtements mités recèle, enterré sous un tas de frusques à l'arrière, le cadavre desséché d'un Homme de Leng. Cette découverte coûte 0/1D2 points de SAN, mais les poches en loques du cadavre contiennent un anneau de clés : toutes celles de la maison, à l'exception des chambres de Vorastor et Lucerna.

Byron Humphrey est un invité d'honneur; on peut donc le rencontrer plus ou moins n'importe où dans la Maison. Voir les pages 38-39 pour les descriptions concernant Byron Humphrey et ses artefacts.

DÉBARRAS AUX PORTRAITS : Au bout du couloir qui dessert les chambres des investigateurs, la porte d'un débarras est verrouillée. À l'intérieur sont entassés des centaines de portraits poussiéreux. Malgré la peinture écaillée et les couleurs fanées, on reconnaît sans difficulté des jeunes femmes et petites filles vêtues dans toutes sortes de styles. Une réussite de Savoir Onirique indique que toutes ces tenues datent de plusieurs siècles. Une réussite d'Art ou d'Idée à la moitié rappelle que le portrait de Lucerna qui trône dans le séjour à l'étage inférieur semble de même facture. Il s'agit, bien sûr, des anciennes "compagnes" de Vorastor. Si on les lui montre, Lucerna devient boudeuse et jalouse.

CHAMPIGNONNIÈRE ET LABORATOIRE : Au niveau du deuxième étage, le mur ouest de la bibliothèque comporte une étroite corniche. C'est là que se trouve la porte (verrouillée) donnant accès à la champignonnière et au laboratoire de Vredni Vorastor. Cette pièce noire et sans fenêtre est haute de presque deux étages. Les parois sont couvertes d'étagères qui supportent divers bacs de culture de champignons, ainsi que des boîtes et des bocaux de poudres, graines et liquides mystérieux. Au milieu de la pièce, plusieurs établis sont équipés de toutes sortes d'appareillages chimiques. L'odeur de champignons et de produits chimiques est omniprésente. Dans ce laboratoire, Vorastor poursuit ses recherches sur les divers hallucinogènes et narcotiques pouvant être extraits des champignons, des drogues qu'il teste généralement sur lui.

Si un investigateur consomme, volontairement ou non, une des compositions de Vorastor (diverses doses prêtes à être inhalées ou avalées sont conservées ici), la toxicité de la drogue est obtenue en multipliant 2D6 entre eux (un 4 et un 6 correspondent donc à une TOX de 24). Si le résultat dépasse la CON du sujet de plus de 10 points, ce dernier doit réussir un jet sous CON x 5 pour échapper à une surdose mortelle. Sinon, la drogue suscite des visions correspondant à une perte de SAN de 1/1D10 points, mais aussi à des gains de 1D10 points en Mythe de Cthulhu et Savoir Onirique. Ces hallucinations durent 2D8 heures. Un escalier de bois longe deux des murs du laboratoire pour s'enfoncer ensuite dans la tour où Vorastor a perché son observatoire.

PIÈCE VIDE : Près des chambres des invités, une pièce irradie un froid glacial. Vorastor et Lucerna préviennent les investigateurs que cette porte ne doit pas être ouverte quoi qu'il arrive. Elle n'est pas verrouillée pour autant. Elle donne sur ce qui semble d'abord une noirceur impénétrable mais on distingue bientôt une nuée de minuscules points lumineux. Sur une réussite d'Idée, le visiteur comprend que c'est l'image même d'un ciel nocturne étoilé — ces points lumineux sont des étoiles... Cette impossible découverte coûte 0/1D3 points de SAN. Une très lointaine musique, une mélodie surnaturelle se fait entendre et toutes les personnes présentes doivent alors opposer leur POU à un POU de 8. Tous ceux qui échouent décident

d'entrer dans la "pièce vide"; ils dérivent ensuite dans les profondeurs de l'espace et s'approchent lentement du Trône d'Azathoth où rien ne pourra les sauver. Les autres peuvent essayer d'arrêter les personnes affectées. Refermer la porte rompt immédiatement le charme.

Troisième étage

Perché tout en haut de la tour, se dresse l'observatoire de Vredni Vorastor. De grandes fenêtres à volets percent les quatre murs et deux télescopes, installés sur le plancher, sont braqués vers le nord-ouest et le sud. Le premier observe un grand cratère au nord de la cité des Bêtes Lunaires, à côté duquel, une colline se termine par une énorme idole représentant une créature reptilienne dressée. Une réussite de Savoir Onirique ou de Mythe de Cthulhu à la moitié identifie là une représentation du dieu des Bêtes Lunaires, Mnomquah. C'est dans ce cratère que s'enfonce le puits qui conduit au Lac d'Ubboth, la résidence de Mnomquah. Regarder dans ce télescope fait gagner 1 point en Savoir Onirique.

L'autre télescope regarde au sud dans la Grande Mer Lunaire. Là, une monstrueuse cataracte circulaire — d'environ 2 kilomètres de diamètre — s'enfonce dans les profondeurs de la Lune. Cette vue aussi apporte 1 point en Savoir Onirique et suggère éventuellement comment quitter la surface de la Lune.

Une plate-forme supporte un télescope beaucoup plus gros, braqué vers une ouverture dans le toit pointu. Une réussite d'Astronomie, de Physique ou de Connaissance à la moitié souligne la courbure anormale de l'engin. Il doit être équipé d'un jeu de miroir extraordinairement sophistiqué pour fonctionner malgré cet étrange gauchissement. Ce télescope est, en fait, conçu pour observer les Contrées du Rêve depuis la face cachée de la Lune. Vorastor peut expliquer son fonctionnement aux investigateurs. Sinon, il faut une réussite d'Astronomie ou de Savoir Onirique à la moitié pour s'en servir. Vorastor peut leur montrer la Tour Noire dans les Terres Interdites, la Taverne de l'Anguille d'Acier à Céléphaïs, la chaumière d'Olan et Devera (et surtout leur petite-fille Geddy) sur les berges de l'Oukranos, etc. Ces vues impossibles — rappelons que nous sommes du côté opposé à la Terre — font perdre aux investigateurs 0/1D2 points de SAN. C'est grâce à ce télescope que Vorastor espionne ceux qui prononcent son nom et qu'il prépare ses enlèvements.

Cachots

On accède aux cachots de la Maison sur la Lune par un escalier de pierre dans la cour nord ou par un escalier plus petit situé, comme par hasard, à côté de la cuisine. L'escalier de la cour ouvre sur la galerie qui domine la salle de torture et les portes des cellules. Un large escalier de pierre permet de descendre dans cette salle équipée d'un vaste éventail d'appareils de torture : chevalets, tables et chaises avec courroies d'entrave, deux vierges de Nuremberg, jeux de chaînes fixées au plafond, etc. Toute la prison pue la chair brûlée, l'excrément et l'odeur de chèvre et de reptile des geôliers lengites ou des Bêtes Lunaires.

À l'est et à l'ouest s'alignent de petites cellules de 1,80 mètre sur 2,40 mètres. Les compagnons de quête des investigateurs et le malheureux Capitaine Corb-Jinn sont éventuellement emprisonnés dans ces réduits. (Étant donné l'ingratitude de ses maîtres, Corb-Jinn pourrait très bien prendre le parti des investigateurs quand il sera temps de fuir la Lune.) D'autres prisonniers sont aussi enfermés ici, un arrogant capitaine pirate des Contrées du Rêve et son premier maître, ainsi qu'une étrange créature flottante et tubulaire, un Wénélien. Ces captifs sont décrits en encart page suivante.

Au sud, plusieurs cages abritent des centaines d'animaux qui tiennent à la fois du porc et du poulet. Ce bétail extraterrestre fournit une viande très appréciée des habitants de la Lune.

Les portes sous la galerie donnent sur les quartiers des geôliers. Six Bêtes Lunaires sont logées dans le coin nord-ouest et six Hommes de Leng dans le coin nord-est. Leurs caractéristiques suivent.

ESCLAVES DE LENG, répugnants hommes-boucs

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FOR	10	9	11	10	10	17
CON	9	9	14	12	12	12
TAI	13	15	13	8	14	17
INT	13	16	17	12	12	17
POU	14	11	14	11	10	10
DEX	12	6	8	9	11	12
PV	11	12	14	10	13	15

Déplacement 8

Bonus aux Dommages Moyen : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 % 1D3 + bd ;
Kopsh 45 %, 1D8+1 + bd (pas d'Empalements).

Perte de SAN : 0/1D5 points.

TORTIONNAIRES BÊTES LUNAIRES, ignobles choses-crapauds

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FOR	21	20	14	21	18	16
CON	13	17	10	10	16	15
TAI	18	21	17	23	18	21
INT	21	21	16	14	15	14
POU	8	16	21	20	20	12
DEX	6	11	11	11	11	6
PV	16	19	14	17	17	18

Déplacement 7

Bonus aux Dommages Moyen : +1D6.

Armes : Javelot 45 %, 1D8+1 + bd.

Armure : Aucune.

Sortilèges : n° 1 — Voix du Pandémonium ; n° 2 — Invisibilité, Lévitation Incontrôlée ; n° 3 — Contacter le Chaos Rampant (Nyarlathotep), Spirale de Suth, Vent Viride ; n° 4 — Brume d'Argent, Déflagration Mentale, Voile obscur ; n° 5 — Horrible Malédiction de Cerrit, Invoquer un Eft-Lampe ; n° 6 — Fournaise de Bolonath, Voix du Pandémonium.

Perte de SAN : 0/1D8.

Les investigateurs et la Maison

Les investigateurs peuvent aborder la Maison de différentes manières ; la prendre d'assaut, s'y glisser comme des voleurs ou l'infiltrer en acceptant "l'hospitalité" de Vredni Vorastor. Nous allons maintenant traiter certaines des possibilités associées à ces diverses stratégies.

L'attaque

C'est l'action la plus téméraire que peuvent entreprendre les investigateurs. Vorastor ne manque pas d'alliés dans la Maison : au moins douze Hommes de Leng et six Bêtes Lunaires, sans compter l'équipage de la galère

Les captifs de l'Homme dans la Lune

Capitaine Own'ey

Own'ey est un personnage grisonnant et filiforme approchant la quarantaine. Il arbore un bandeau sur l'œil droit et une pleine bouche de dents pourries. Cet esprit vif et autoritaire est particulièrement mal embouché. Capitaine d'un vaisseau pirate des Contrées du Rêve, il a eu la mauvaise idée d'essayer d'attaquer une des galères noires des Bêtes Lunaires pour la soulager de ses rubis. Avec son premier maître Jeth Sinteraine, il est le seul survivant de cet abordage. Tous deux attendent maintenant la mort dans les cachots de Vredni Vorastor. Own'ey veut bien participer à une évasion en force s'il pense avoir la moindre chance de regagner la Terre. Si le coup réussit, il sait comment quitter la Lune par bateau.



Capitaine Own'ey

CAPITAINE OWN'EY, sauvage pirate, 37 ans

FOR 14	CON 13	TAI 14	INT 14	POU 13
DEX 14	APP 7	ÉDU 13	SAN 35	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Arc 40 %, n'en possède pas ;
Cimeterre 70 %, 1D8+1 + bd ;
Coup de Poing 85 %, 1D3 + bd ;
Dague 55 %, 1D4+2 + bd ;
Gourdin 55 %, 1D6 + bd ;
Lutte 65 %, dommages spéciaux.

Compétences : Baratin 45 %, Discrétion 45 %, Esquiver 45 %, Grimper 65 %, Nager 55 %, Navigation 65 %, Piloter Bateau 80 %, Sauter 50 %, Savoir Onirique 45 %, Trouver Objet Caché 65 %.



Jeth Sinteraine

Jeth Sinteraine

Jeth était le premier maître d'Own'ey. Ce grand costaud est presque muet – il émet rarement plus d'une syllabe d'affilée. Même s'il ne se bat pas aussi sauvagement que son capitaine, c'est un combattant redoutable qui restera fidèle à Own'ey jusqu'à la mort. Lui aussi se joindrait bien aux investigateurs pour échapper à la mort ignoble qui l'attend sur la Lune.

JETH SINTERAINE, pirate silencieux, 24 ans

FOR 17	CON 15	TAI 16	INT 12	POU 11
DEX 12	APP 10	ÉDU 9	SAN 30	PV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 90 %, 1D3 +1D6 ;
Javelot Lancé 55 %, 1D8+1 + bd/2 ;
Lutte 75 %, dommages spéciaux ;
Monstrueux Gourdin 80 %, 1D10 + bd.

Compétences : Écouter 55 %, Grimper 75 %, Lancer 55 %, Nager 65 %, Navigation 30 %, Piloter Bateau 50 %, Sauter 55 %, Savoir Onirique 30 %.

L'extraterrestre

Une des cellules de Vorastor enferme une étrange créature tubulaire jaune et grise – un de ces extraterrestres appelés Wénéliens. Sa "tête" comporte deux appendices en éventail (les oreilles ?), deux globes noirs plantés sur de longues tiges (les yeux ?) et une sorte de trompe plissée. Cette dernière a été cruellement ligaturée pour empêcher la créature de tirer ses flèches de calcite. Le Wénélien est aussi prêt à participer à toute tentative d'évasion, mais il va poser un remarquable problème de communication. Une fois sa trompe libérée, il peut tirer ses flèches normalement.



Prisonnier wénélien

CAPTIF WÉNÉLIEN, chose extraterrestre

FOR 8	CON 13	TAI 9	INT 16	POU 13
DEX 15	Déplacement 6		PV 11	

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Flèches 30 %, 1D8 (Empalement possible) ;
Vapeur 100 %, dommages spéciaux*.
** L'épaisse Vapeur des Wénéliens peut recouvrir une zone de 10 mètres de diamètre. À l'intérieur, toutes les compétences qui s'appuient sur les sens reçoivent un malus de 50 %.*

Compétences : Trouver Objet Caché 65 %.

Perte de SAN : 0/1D3 points pour un Wénélien captif.

Les "Pouchons"

Il s'agit de ces animaux de viande très appréciés par les habitants de la Lune. Ils ont des formes arrondies semblables à celle du cochon, mais leur bec arrondi et leurs pattes d'oiseaux les rapprochent du poulet. Ils sont relativement inoffensifs, mais si on les libère en masse, ils peuvent créer une diversion bienvenue.

POUCHONS, Bétail Extraterrestre

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR	4	7	6	7	5	6	4	4
CON	11	9	14	12	7	9	10	11
TAI	6	4	6	7	7	7	7	4
INT	4	4	7	9	5	6	5	8
POU	7	4	11	9	7	6	10	9
DEX	8	13	11	5	12	10	9	7
PV	9	7	10	10	7	8	9	8

Déplacement 5

Bonus aux dommages moyen : -1D4.

Armes : Bec 20 %, 1D2 + bd ;
Serres 15 %, 1D3 + bd.

Compétences : Exciter l'Appétit 50 %.

noire amarrée en bas ; six Chevaliers Lunaires systématiquement remplacés au fur et à mesure qu'ils meurent ; Vesh, le majordome mort-vivant et la Princesse Lucerna. Vorastor, Lucerna et les Bêtes Lunaires peuvent utiliser leur arsenal magique considérable, tandis que le reste des forces submerge les investigateurs et leurs alliés. Toutes les attaques contre les investigateurs visent à les capturer vivants — sortilèges, coups pour assommer, etc. — car ils doivent absolument être livrés ainsi au véritable maître des lieux, le Chaos Rampant. Dans cette situation, le sortilège Voleur d'Âmes constitue une des attaques favorites de Vorastor.

Pourtant, si les investigateurs réussissent à neutraliser Vorastor et sa Princesse, le reste des forces panique (provisoirement) et s'enfuit, comme expliqué plus loin.

Si les investigateurs partent à l'assaut de la Maison et sont vaincus, Vorastor les fait enchaîner et jeter aux cachots en attendant l'arrivée du Chaos Rampant. Ils ont alors 2 jours devant eux pour s'évader ; après cela, ils sont remis à Nyarlathotep qui les dépouille de leurs corps et de leurs âmes. Si vous souhaitez mettre en scène quelques séances de torture pour leur donner une chance de s'enfuir, ces séances se traduisent par des pertes de 1D6-1 Points de Vie et de SAN.

Bien sûr, une équipe qui frapperait vite et fort pour filer immédiatement avec Humphrey (ou en se faisant aider par les autres prisonniers) pourrait réussir. La capture est presque inéluctable mais si l'attaque réussit, vous pouvez passer directement au sous-chapitre "Fuir la Lune".

L'entrée discrète

Les investigateurs peuvent aussi essayer de s'introduire discrètement dans la Maison pour y retrouver Humphrey et le libérer. Malheureusement, la Maison offre une vue superbe sur les alentours et les investigateurs risquent fort d'être découverts. Les cristaux chantants qui l'entourent côté terre rendent même toute approche en catimini virtuellement impossible.

Quoi qu'il en soit, une tentative de ce type ne tourne pas nécessairement à la bataille rangée en cas d'échec. Vorastor est encore une fois prêt à jouer les hôtes attentionnés. Il n'ordonne la capture des investigateurs que s'il est attaqué, comme indiqué plus haut.

Les invités de l'Homme dans la Lune

Si les investigateurs gagnent directement la maison, ils sont accueillis sur les marches par le spectral Homme dans la Lune, sa Princesse Promise Lucerna, Vesh le majordome, six Chevaliers Lunaires et — enfin — Byron Humphrey. Vorastor les salue, les félicite pour leur courageux périple et leur souhaite la bienvenue sur la Lune. Il va continuer de jouer les hôtes bien élevés à trois écarts près : il fait désarmer les investigateurs, appelle ses geôliers de Leng pour qu'ils escortent ceux qui ne sont pas natifs de l'Éveil aux cachots et "récompense" le capitaine lengite Corb-Jinn en le faisant jeter lui aussi en cellule "pour avoir guidé des forces hostiles vers la Lune". Si deux investigateurs ou plus réussissent leurs jets de Persuasion, Vorastor se laisse éventuellement attendrir et les compagnons de quête sont aussi traités en invités.

Si on lui pose la question, Vredni Vorastor explique qu'il a ordre de retenir ici les investigateurs jusqu'à l'arrivée de son maître (qu'il ne nommera pas) dans 2 ou 3 jours. Il prétend n'avoir aucune idée de ce qui arrivera alors, mais il compte bien ne pas faillir à sa mission. Il déconseille fermement toute tentative d'évasion et souligne l'importance des forces de la Maison.

Les investigateurs reçoivent, s'ils le désirent, boisson et nourriture (champignons rances, viandes suspectes, vin lunaire, etc. — à votre convenance, un empoisonnement bénin est envisageable) et sont guidés vers leurs chambres. Ils peuvent aller et venir dans la Maison comme ils l'entendent ; Vorastor, Lucerna ou Humphrey leur fait éventuellement faire le tour du propriétaire.

La nuit, les investigateurs sont ramenés à leurs chambres et des Chevaliers Lunaires montent la garde dans les couloirs. Ces sentinelles silencieuses s'opposent à tout passage et rien ne peut leur faire abandonner leur poste.

Vorastor et Lucerna profitent du séjour des investigateurs pour s'amuser d'eux de diverses manières : jeux abominables, drogues hallucinogènes, visite des cachots et des sombres merveilles de la Maison. Vorastor entretient rarement une compagnie aussi estimable et il prend plaisir à pousser ses invités aux limites de la folie — voire au-delà. Lucerna lui ressemble, mais son sadisme s'imprègne de la joie démente d'une enfant qui n'a jamais appris la différence entre le bien et le mal. Elle va aussi utiliser son sortilège de Suggestion Profonde pour programmer un des investigateurs (ou Humphrey) à se rendre à Nir pour rassurer sa mère sur son sort. Cette aventure parallèle est traitée au chapitre suivant.

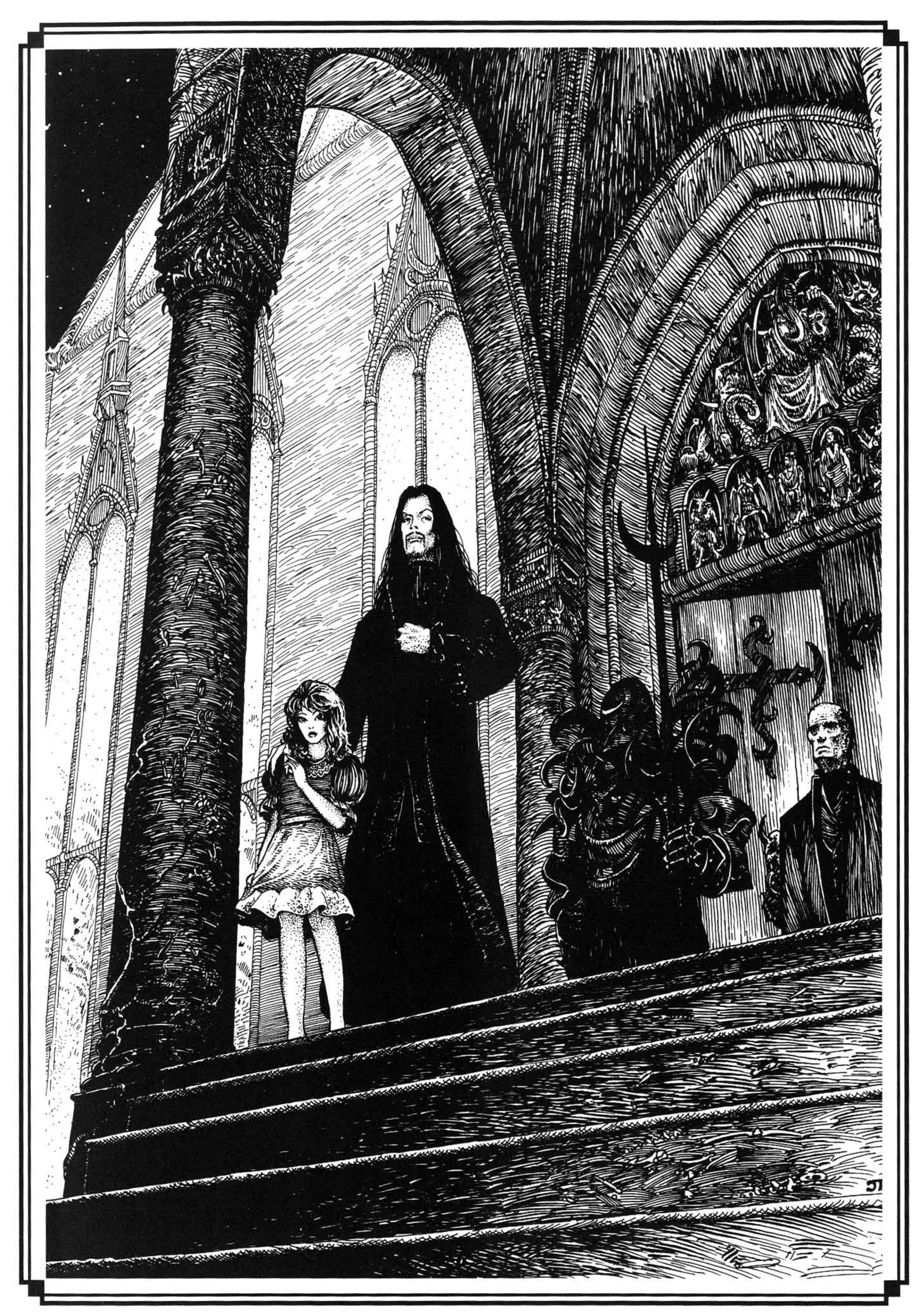
Fête lunaire

Si les investigateurs ont bien accepté l'hospitalité de Vorastor, celui-ci les informe le lendemain qu'une grande fête sera donnée le soir même en leur honneur. Festin, musique et spectacle sont au programme ; Vorastor ne saurait excuser l'absence des invités d'honneur.

Dans l'après-midi, les esclaves de Leng transportent mobilier, nourriture et équipement dans la cour nord de la Maison. Il y a des plateaux de champignons, de lichens, de viandes (les habituelles viandes suspectes des Lengites et les omniprésents "pouchons") et des fruits et légumes de toutes sortes. Il y a aussi d'innombrables bouteilles de vin, des productions locales et quelques-uns des meilleurs crus des Contrées du Rêve. Flûtes, tambours et autres instruments de percussions étranges sont apportés sur place. Plusieurs Phor-hacs sont attachés à quelque distance. Ils montrent leur mauvaise humeur en échangeant divers coups de patte et hurlements. Des lances et massues sont déposées non loin.

Pour finir, Vorastor invite le groupe à le suivre dans la cour où les serviteurs de Leng ont été rejoints par plusieurs pâles choses crapauds, des Bêtes Lunaires. Vorastor et Lucerna sont assis à une extrémité de la table, flanqués de six Chevaliers Lunaires. On installe les invités au son d'une musique chaotique jouée par les Bêtes Lunaires et les Hommes de Leng. Vorastor accueille officiellement ses invités dans sa Maison sur la Lune. Avec une politesse moqueuse, il honore chaque hôte d'un toast, puis le dîner et la conversation peuvent commencer. Vorastor se montre extrêmement curieux envers le Monde de l'Éveil des investigateurs.

Ces derniers peuvent profiter du repas comme ils l'entendent, mais certaines des boissons et mets n'ont rien d'inoffensifs. Les effets soporifiques du vin lunaire se font sentir dès que sa TOX de 2D6+10 l'emporte sur la CON du buveur. Les champignons et autres lichens agissent comme les drogues du laboratoire de Vorastor (TOX de 1D4 x 1D4). Si la CON du consommateur a le dessous, il subit d'étranges hallucinations qui lui coûtent 1/1D6 points de SAN, mais lui font gagner un égal nombre de points en Mythe de Cthulhu et Savoir Onirique. Les viandes humaines et lengites risquent de provoquer des nausées, des pertes de Santé Mentale ou une intoxication alimentaire si cela vous paraît opportun. À part cela, la table de Vorastor ne manque pas d'éléments comestibles, en dépit de leur aspect répugnant.



L'Homme dans la Lune et ses amis

Les distractions prévues comprennent, encore et encore, la musique des Bêtes Lunaires et, pour finir, un tournoi. Ce dernier commence avec des serviteurs et geôliers lengites qui se précipitent les uns sur les autres à dos de Phor-hacs et cherchent à jeter à terre leur adversaire à coups de massue et de lance. Les armes ont été capitonnées pour n'infliger que des dommages minimaux, mais les chutes sur le sol n'en sont pas moins dangereuses. Plus d'un combattant devra être évacué par ses compagnons et conduit vers la cuisine, ce qui n'est guère rassurant.

Les investigateurs peuvent choisir d'entrer en lice, au grand amusement de Vorastor qui adore ce genre de bravade. Éventuellement, le chevalier Thrakus s'interpose et se propose comme champion de l'équipe. Étant donné la nature particulière des montures, les jets de Monter des humains doivent être réduits de moitié. Les Hommes de Leng ont 25 % en Monter à Phor-hac et 15 % en Lance de Cavalerie. Les lances utilisées sont des perches de bois capitonnées à l'extrémité ; elles infligent 1D6 points de dommages sur une réussite normale, mais 2D6 sur un Empalement.

La procédure de joute est la suivante. Les deux combattants font leur jet de Monter et un échec se traduit par la chute du cavalier. Il faut alors une réussite de Sauter pour échapper aux dommages de la chute, 1D6 points. Si les deux jouteurs maîtrisent leur monture, ils chargent l'un vers l'autre et font leur jet de Lance (base 10 %). Si l'un d'eux obtient une réussite, il inflige ses dommages et son adversaire doit faire un jet de Monter à la moitié pour rester en selle ou tomber comme décrit plus haut. Si les deux jouteurs ratent leur coup de lance, ils se croisent sans dommages. Si les deux réussissent, l'un comme l'autre subissent dommages et chute éventuelle.

Les investigateurs essaieront peut-être de profiter de l'occasion pour assassiner Vorastor, que ce soit pendant le festin ou sous le prétexte d'une joute. La première solution semble moins sûre car, à table, les Chevaliers Lunaires entourent de près leur maître. Vorastor se montre surpris par le défi qu'on lui lance, mais il est suffisamment arrogant pour le relever. S'ils sont conscients des propriétés de la Pierre Onirique, les investigateurs la remettent peut-être à leur champion. Vorastor n'en reste pas moins un formidable adversaire et une chute malheureuse ne suffira pas à le mettre hors de combat. S'il est jeté à terre, les autres investigateurs peuvent essayer de le finir. Mais une demi-douzaine de Bêtes Lunaires, une demi-douzaine de Chevaliers Lunaires, une douzaine de Lengites et la Princesse Lucerna risquent alors d'entrer dans la bataille.

Si la joute se termine sans bain de sang, Vorastor récompense éventuellement les investigateurs qui y ont participé, vainqueurs comme vaincus. Il n'est pas habitué à tant de bravoure, surtout dans ces circonstances. Leur liberté mise à part, il peut leur offrir bien des choses : informations, sortilèges, une arme ou un livre, tous les trésors qui vous plaisent.

Le festin et le tournoi s'achèvent tard dans la nuit lunaire, même s'il est impossible de mesurer le passage du temps dans cet éternel crépuscule. Quand tout le monde est gorgé de nourriture, assommé par les vins ou brisé par le combat, les Lengites survivants commencent à débarrasser la table et chacun titube vers son lit.

Tuer les hôtes

Les investigateurs finiront bien par tenter leur chance. Ils savent qu'ils n'ont que 2 jours pour agir avant l'arrivée du Chaos Rampant et que le temps joue contre eux. Une attaque surprise pourrait être montée contre Vorastor et sa Princesse, mais il y a toujours 1 ou 2 Chevaliers Lunaires avec chacun d'entre eux et même ce lâche attentat ne sera pas facile à mener à bien. Les autres habitants de la Maison se joindront d'ailleurs à la bataille aussi vite que possible.

Si l'un des hôtes est assassiné, l'autre devient fou de rage et cherche à tuer les investigateurs et leurs alliés sans le moindre respect pour les instructions du Chaos Rampant. Vorastor, en particulier, célèbre la mort de sa précieuse Princesse par d'abominables hurlements de désespoir.

Mais si les deux hôtes sont tués, une accalmie surnaturelle s'abat sur la Maison sur la Lune. Les Bêtes Lunaires et Hommes de Leng survivants se terrent dans leurs quartiers ou s'enfuient vers la galère noire des quais. Tous les Chevaliers Lunaires se désactivent et Vesh lui-même s'immobilise, enfin rejoint par la mort.

Les investigateurs peuvent maintenant prendre ce qui leur plaît dans la Maison. Les prisonniers peuvent être libérés, la bibliothèque pillée, etc. Il faut espérer qu'ils n'oublieront pas d'emporter avec eux la perle du Fleuve Dieu et la Pierre Onirique.

Mais même dans la victoire, le temps leur est compté. Dix heures après sa mort, Vredni Vorastor revient à la vie quoique grandement affaibli ; la pauvre Lucerna reste morte, de même que Vesh. Si les investigateurs sont toujours sur place, consultez le chapitre suivant pour les caractéristiques minorées de Vorastor. Il ne peut toujours pas être véritablement tué sur la Lune ; il se relèverait encore une fois 10 heures après sa "mort" (toujours avec des caractéristiques diminuées). Vorastor active six Chevaliers Lunaires dès qu'il ressuscite.

Si les investigateurs ont eu la sagesse de fuir, l'Homme dans la Lune donne l'alarme, rassemble un équipage pour la galère noire amarrée au pied des falaises et réquisitionne de l'aide à la cité des Bêtes Lunaires. La poursuite peut commencer.

Fuir la Lune

Deux vaisseaux des Bêtes Lunaires sont amarrés sous la Maison : une galère noire et le *Mxplates* qui a transporté les investigateurs vers la Lune. L'équipage de la galère noire n'a pas le moindre geste pour arrêter les investigateurs, sauf attaque de ces derniers. Les voyageurs préféreront sans doute s'emparer du vaisseau qu'ils connaissent déjà ; de toute façon, leur équipe n'est pas assez nombreuse pour manœuvrer la galère. S'ils sont libres, Corb-Jinn ou Own'ey le pirate dirige la manœuvre. Dans le cas contraire, Humphrey ou les investigateurs doivent obtenir les réussites de Piloter Bateau exigées par le voyage. Mieux vaut confier la barre à un marin expérimenté.

Il faut maintenant résoudre le problème du décollage. Si les investigateurs ont entendu le bruit des chutes d'eau lors du voyage aller ou s'ils ont observé le monstrueux tourbillon visé par un des télescopes de Vorastor, ils connaissent l'existence de la Grande Cataracte Lunaire. Corb-Jinn l'a souvent empruntée et le Capitaine Own'ey a deviné son usage. Elle se trouve loin au sud de la Maison, en plein milieu de cette mer noire et gélatineuse.

(Si vous estimez que les investigateurs se sont évadés trop facilement, mettez en scène une attaque mineure, en mer ou peu après leur bond dans l'espace. Un Shantak dirigé par un sorcier Bête Lunaire ou deux Hommes de Leng serait approprié. Les agresseurs cherchent à monter à bord, à saboter les voiles ou harcèlent d'une manière ou d'une autre le navire en fuite.)

Quelques heures après le départ du *Mxplates*, un hurlement perçant se fait entendre sur le noir océan lunaire. C'est, sans aucun doute possible, la voix de Vorastor et cette mystérieuse résurrection fait perdre aux investigateurs 1/1D3 points de SAN. Ils savent maintenant qu'il les poursuivra sans fin pour se venger.

Sur leurs arrières, les lunettes d'approche signalent une voile, puis une autre et enfin une troisième : des galères noires, lancées à leur poursuite.

Mais les grondements de la mer qui s'effondre se font bientôt entendre en avant. Dans un sombre bouillonnement, la Cataracte plonge dans les profondeurs de la Lune. Corb-Jinn, Own'ey ou Jeth Sinteraine conseille éventuellement à tous de s'accrocher et s'ils ne sont pas là, une réussite de Piloter Bateau ou d'Idée suggère la même chose. Le vaisseau se précipite vers le néant noir, plonge...

Pour ceux qui ratent un jet sous DEX x 5, ce bond dans le vide se traduit par 1D6-1 points de dommages ; sur un échec grave, un maladroit pourrait même être jeté par-dessus bord et finir sa chute interminable dans le Lac d'Ubboth, au fin fond de la Lune. Le timonier doit réussir un jet de Piloter Bateau pour éviter un destin similaire au *Mxplates*. Cette fois encore, chaque échec vient réduire les chances de réussite du jet suivant de -15 %. Si les chances du barreur sont ainsi ramenées au-dessous de 0, la nef noire et son équipage viennent exploser à la surface du Lac Noir. (Si nécessaire, le Pierre Onirique peut créer une échappée miraculeuse à ce terrible destin.) L'affreux péril qui menace nos évadés taxe leur Santé Mentale de 0/1D3 points par jet de Piloter Bateau nécessaire.

Dans le meilleur des cas, le *Mxplates* s'arrache à la Cataracte et file dans l'espace glacé. Le retour est identique à l'aller, avec un tirage de rencontre pour chacun des 3 jours de voyage. Si les investigateurs n'ont pas pu refaire les réserves de nourriture, bois de chauffage ou vêtements chauds, cette nouvelle traversée spatiale risque fort de tourner au cauchemar.

Et dans le lointain, les voiles extraterrestres continuent la poursuite...

L'arrivée du Chaos Rampant





Terra Firma Fabulosus — Le Retour

Chapitre Six, qui voit les investigateurs revenir sur Terre pour y rencontrer de nouveau leurs anciens ennemis et alliés.

Ce chapitre suppose que les investigateurs regagnent la Terre à bord du *Mxplates*, mais ce n'est pas forcément le cas. Le retour sur Terre peut se faire par le biais d'une invocation de portail ou de créatures. Un investigateur qui se serait fait des alliés parmi les chats pourrait avoir trouvé le moyen de les appeler à l'aide. Ces autres modes de transport risquant d'affecter les événements décrits par la suite ou les rendre caduques suivant l'endroit choisi pour l'atterrissage, à vous d'apporter les modifications qui s'imposent.

L'amerrissage

Après cette nouvelle traversée de l'Espace des Rêves, le *Mxplates* approche de la Terre et les investigateurs doivent choisir leur point d'amerrissage. Si Corb-Jinn, Own'ey et Jeth Sinteraine sont à bord, ils comptent repasser par les Colonnes de Basalte de l'Ouest. Corb-Jinn sait qu'il s'agit de la voie la plus sûre (voir plus loin) et une réussite de Savoir Onirique tend à lui donner raison.

Le Capitaine du moment (ou une réussite de Savoir Onirique) indique que Dylath-Leen se trouve à deux semaines de mer des Colonnes de Basalte; c'est le meilleur endroit pour débarquer et regagner le Bois Enchanté par voie de terre. Cette fois encore, choisissez une rencontre pour chaque journée de navigation ou déterminez-la aux dés sur la table. Si cette route est suivie, le timonier, quel qu'il soit, dirige le navire vers le bord du monde, là où les eaux de la Grande Cataracte s'engouffrent dans l'espace infini. L'heure est venue de se préparer à un nouveau choc... Le barreur pointe le *Mxplates* entre les deux énormes colonnes et le navire se retrouve bientôt happé par l'attraction terrestre. La chute vers l'océan secoue le navire et le timonier doit réussir un Piloter Bateau pour le poser sans dommages. En cas d'échec, tous ceux qui ratent un jet sous DEX x 5 encaissent 1D6 points de dommages à l'impact. Les échecs graves peuvent se traduire par un homme à la mer ou assommé.

Essayer d'atterrir directement dans la Mer du Sud est extrêmement dangereux, car le navire tombe comme une pierre dès qu'il entre dans l'atmosphère terrestre. Tous les Lengites et Bêtes Lunaires le savent bien et le Capitaine Own'ey a tiré les mêmes conclusions de sa période de captivité à bord d'une galère noire. Pour poser son navire, le timonier doit encore une fois réussir un Piloter Bateau, mais avec un malus de -20 %. S'il réussit, le choc est tout de même suffisant pour qu'un jet sous DEX x 5 soit nécessaire. Ceux qui le ratent subissent 1D6 points de dommages et une chute par-dessus bord ou dans l'inconscience en cas d'échec grave. Cela dit, un tel amerrissage permet de déposer l'équipe à deux jours à peine de Dylath-Leen.

Si le jet de Piloter Bateau est un échec, le *Mxplates* s'écrase sur la mer et explose en morceaux. Toutes les personnes à bord subissent 1D10 points de dommages et doivent Nager vers un débris flottant pour se sauver de la Noyade. Les naufragés n'ont plus qu'à espérer qu'un autre navire viendra à leur rescousse et prier pour qu'il ne s'agisse pas d'une des galères noires lancées à leur poursuite...

Traversée de la Mer du Sud

Après l'amerrissage en Mer du Sud, les investigateurs entament la dernière partie de ce voyage en bateau. Il apparaît cependant assez vite que cette croisière de retour n'est pas placée sous les mêmes auspices que celle de l'aller. Pour commencer, les vents se montrent systématiquement favorables et le navire maintient une vitesse exceptionnelle. Dans de telles conditions, le voyage ne devrait pas durer plus d'une semaine. Ensuite, si quelqu'un déballe la grosse perle volée par Humphrey au Fleuve Dieu, il s'aperçoit qu'elle luit d'un bleu splendide maintenant que le navire a retrouvé les eaux de la Terre. Humphrey garantit qu'il n'a jamais observé ce phénomène. Si un jet de rencontre se traduit par une Tempête, la durée du voyage ne saurait être accrue de plus de 1 jour quel que soit le nombre d'échecs en Piloter Bateau. Il semble que le navire bénéficie toujours d'une accalmie relative même dans l'océan le plus démonté. La magie protectrice de la nymphe marine rayonne autour de la perle du Fleuve Dieu.

Étant donné son départ précipité de la Lune, le *Mxplates* risque de devoir faire escale pour se ravitailler. À vous de décider des paysages surnaturels que pourront alors découvrir les investigateurs dans les Royaumes Fantastiques d'Ennon, Sona-Nyl, Zura, Thalarion ou Zak. Consultez le Guide des *Contrées du Rêve Revisitées* si vous souhaitez mettre en scène d'autres rencontres dans ces lieux étranges.

Dylath-Leen

Le port le proche du Bois Enchanté est celui de Dylath-Leen. Une réussite de Savoir Onirique rappelle qu'il s'agit du port le plus important des Contrées du Rêve et qu'il aurait le douteux avantage d'accueillir régulièrement les galères noires si redoutées ailleurs. D'autres rumeurs parlent de voleurs et d'assassins.

C'est pourtant la destination logique des investigateurs. La nef noire trouve une place à quai sans incident et les PJ se retrouvent dans une cité sinistre aux rues étroites, au milieu des tours de basalte, des tavernes à marins et des temples massifs. Les cheminées crachent une fumée noire qui stagne au-dessus des têtes. Des marins venus de toutes les Contrées du Rêve hantent les ruelles et les tavernes. Un groupe aussi important que celui des investigateurs n'a rien à craindre des voleurs ou des recruteurs, mais il n'en va pas de même avec les individus isolés.

Les investigateurs doivent maintenant dire adieu à certains de leurs compagnons. Own'ey et Jeth Sinteraine filent avec le *Mxplates* qu'ils comptent bien utiliser pour de futurs pillages maritimes. Corb-Jinn les accompagne ou commence à recruter un autre équipage si les deux pirates n'ont pas survécu jusque-là. Le chevalier Thrakus cherche un navire pour le ramener à Céléphaïs ou Ilek-Vad. Le sorcier Inuridiss prépare une invocation de Maigres Bêtes de la Nuit pour rentrer chez lui par la voie des airs. Jimfree continue en compagnie des investigateurs, ainsi que Byron Humphrey. Le fermier Kofe les accompagne aussi pour quelque temps puisqu'il habite sur leur chemin.

Les investigateurs souhaitent peut-être se reposer un peu maintenant qu'ils sont de retour sur terra firma. S'ils ont parlé avec le sorcier Inuridiss de la situation dans laquelle les a mis la Pierre Onirique, il leur conseille de se rendre à la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve pour se renseigner sur cet artefact. Une réussite de Savoir Onirique leur fait aussi penser à cette possibilité. La Grande Bibliothèque est décrite dans le sous-chapitre suivant et les informations sont valables à Dylath-Leen comme à Ulthar.

Malheureusement, dans les 1D4+1 jours qui suivent l'arrivée des investigateurs (ou beaucoup plus tard s'ils ont regagné la Terre par des moyens plus rapides), une terrible rumeur se répand dans la cité : plusieurs galères noires arrivent! Les langues vont bon train car le port n'en a jamais reçu plus d'une ou deux en même temps. S'ils filent sur les quais, les investigateurs peuvent assister à l'entrée de trois galères noires. Une quatrième reste au large comme pour établir le blocus de Dylath-Leen. Les murmures des badauds sentent la peur et nombreux sont ceux qui jettent des regards furtifs vers les natifs de l'Éveil...

"La Fable de Nospey", un résumé

Le berger Nospey découvre la Pierre Onirique. Pour échapper à sa vie de servitude, il s'en sert pour devenir roi dans ses rêves. Le créateur de la Pierre, un démon malfaisant appelé Chaos Rampant, tisse un enchantement de sommeil éternel autour du corps de Nospey dans le Monde de l'Éveil. Dans son royaume de rêves, le rusé Nospey demande à ses sages comment arrêter ce démon avant qu'il s'empare de son âme. Quand le Chaos Rampant arrive enfin, Il exige la Pierre et Nospey feint la défaite. Il la Lui donne et prononce alors les paroles qu'il a apprises auprès de ses sages : "Ici comme dans Tarajiin. Ici comme à Anson. Ici comme sur le Golgotha. Ici comme dans tous ces lieux et tant d'autres. Par cette Pierre que Toi-même as créée, je Te bannis." Le Chaos Rampant hurle, explose en flammes fumantes et se dissout en une flaque noire et puante. Nospey se réveille dans son corps de l'Éveil et jette la Pierre dans un fleuve, bien décidé désormais à se contenter d'une vie morne mais sans danger.

Aide de Jeu n° 6

Une réussite de Trouver Objet Caché à la moitié, ou une lunette d'approche, permet de reconnaître les silhouettes qui débarquent des galères : une demi-douzaine d'Hommes de Leng en armes, six des Chevaliers Lunaires de Vredni Vorastor et, enfin, l'Homme dans la Lune lui-même. Vorastor s'appuie sur des Lengites et paraît malade. Sa peau est blanche comme un parchemin. Des lunettes noires cachent complètement ses yeux. Il semble marcher avec difficulté. Il y a beaucoup d'autres Hommes de Leng sur les galères et dieu sait quoi encore. Très vite, ces troupes venues de la Lune se répandent en ville, comme pour rechercher quelqu'un...

Si les investigateurs n'ont pas déjà quitté Dylath-Leen, le moment est venu d'y penser. Vorastor est ici beaucoup trop entouré, mais il doit être possible de le distancer. L'équipe voudra peut-être se fournir en montures (zèbres et mules) afin d'accélérer sa fuite. La piste caravanière nord longe le Skai jusqu'à Ulthar. Le Bois Enchanté s'étend au-delà.

La Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve

La Grande Bibliothèque est un bâtiment magique qui existe simultanément dans plusieurs cités des Contrées du Rêve. Deux d'entre elles, Dylath-Leen et Ulthar, se trouvent sur la route empruntée par les investigateurs pour quitter le domaine onirique. La Bibliothèque ne sera pourtant pas facile à trouver, car elle change sans cesse d'emplacement à l'intérieur même des cités où elle existe. L'équipe doit activement la rechercher et ne la trouve effectivement que sur réussite d'un jet de Chance par le personnage de POU le plus élevé (un tirage par jour).

C'est un grand bâtiment circulaire, en pierre et incroyablement antique. À l'intérieur, des halls couverts d'étagères de livres rayonnent à partir d'une rotonde centrale. La lumière du soleil entre à flot par les fenêtres surélevées et sous elles des rangées de tableaux s'alignent à plus de 2 mètres du sol.

Ces tableaux représentent toutes sortes de sujets : portraits, paysages, cimetières immenses, un chirurgien occupé à se disséquer lui-même (du sang coule goutte à goutte de cette peinture et tombe dans un seau posé sur le sol), un arbre décoré de crânes, une scène de la vie sous-marine (poissons et autres créatures nagent effectivement derrière cette fenêtre ouverte sur les profondeurs), une caricature presque parfaite de la Cène où les humains sont remplacés par des chiens, etc.

Un de ces tableaux attire plus particulièrement l'attention des investigateurs. Un homme et un enfant sont représentés de nuit, dos à l'observateur, contemplant la pleine lune qui s'élève dans le ciel et les éclaire à contre-jour. Le titre de l'œuvre est "La Nuit de la Pleine Lune". Si les investigateurs, ou un de leurs compagnons, prononcent le nom de "Vredni Vorastor" alors qu'ils sont dans la Bibliothèque, la peinture se transforme. Le père et le fils deviennent un des Chevaliers Lunaires de l'Homme dans la Lune et le titre se modifie pour devenir "Le Chevalier de la Pleine Lune". [N.d.T. jeu de mots entre night/nuit et knight/chevalier.] Pour chaque heure passée ensuite dans la Bibliothèque, l'un des investigateurs pris au hasard doit réussir un jet de Chance. Au premier échec, le Chevalier se retourne dans le tableau avant d'en sortir et de se précipiter vers les évadés de la Lune. Il combat jusqu'à sa destruction. Après cela, les investigateurs sont bannis de la Bibliothèque.

LE CHEVALIER DE LA PLEINE LUNE, Chevalier Lunaire

FOR 15	CON 15	TAI 20	INT 12	POU 9
DEX 6	Déplacement 8			PV 18

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Pilum 45 %, 1D10+1 + bd ;
Poing Épineux 65 %, 2D3 + bd.

Armure : 4 points de "peau" métallique.

Sortilèges : Discrétion 35 %, Écouter 35 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Perte de SAN : 0/1D3 points.

Avec un peu de chance, les investigateurs pourront tout de même effectuer quelques recherches sur la Pierre Onirique et ses liens avec le Chaos Rampant. Pour trouver des renseignements sur un sujet donné, un investigateur doit travailler 1D3 jours (8 heures par jour) et réussir un jet de Bibliothèque, car les livres, rouleaux et tablettes ne respectent aucun classement logique. Tukor, le bibliothécaire thorabonien, peut les y aider mais il doit lui-même obtenir une réussite de Bibliothèque (90 %).

Si les investigateurs aboutissent, ils apprennent ce qui suit. Nyarlathotep a créé la Pierre Onirique ; elle contient une partie de Son essence et ne peut donc être détruite. Elle a de grands pouvoirs sur les rêves, mais le Chaos Rampant peut s'en servir pour piéger l'utilisateur et lui voler son âme et son corps. "La Fable de Nospey" raconte comment un simple berger a utilisé la pierre pour détruire Celui des Nombreux Masques. Cette histoire est résumée dans l'*Aide de Jeu n° 6*. Une réussite d'idée suggère que les lieux cités dans la conjuration de Nospey correspondent à des défaites de Nyarlathotep. Si l'on se fie à la Fable, le Chaos Rampant doit être en possession de la Pierre et l'exorciste doit passer 2 rounds à prononcer l'incantation ; il sacrifie alors un certain nombre de Points de Magie qui lui apporte 5 % de chances par point de congédier le dieu avec succès. (Malheureusement, il ne faut pas croire tout ce qu'on peut lire, comme le rappelle Nyarlathotep au chapitre suivant.)

Ces recherches rapportent 1 point en Mythe de Cthulhu aux investigateurs mais ne leur coûte aucune perte de Santé Mentale à moins qu'ils ne soient perturbés par la référence au Golgotha, la colline où fut crucifié Jésus. S'ils sont portés à s'appesantir sur les terribles conjectures que peut susciter ce nom, ils perdent éventuellement jusqu'à 1D4 points de SAN. Chaque investigateur qui participe aux recherches gagne aussi 1D4 points en Savoir Onirique.

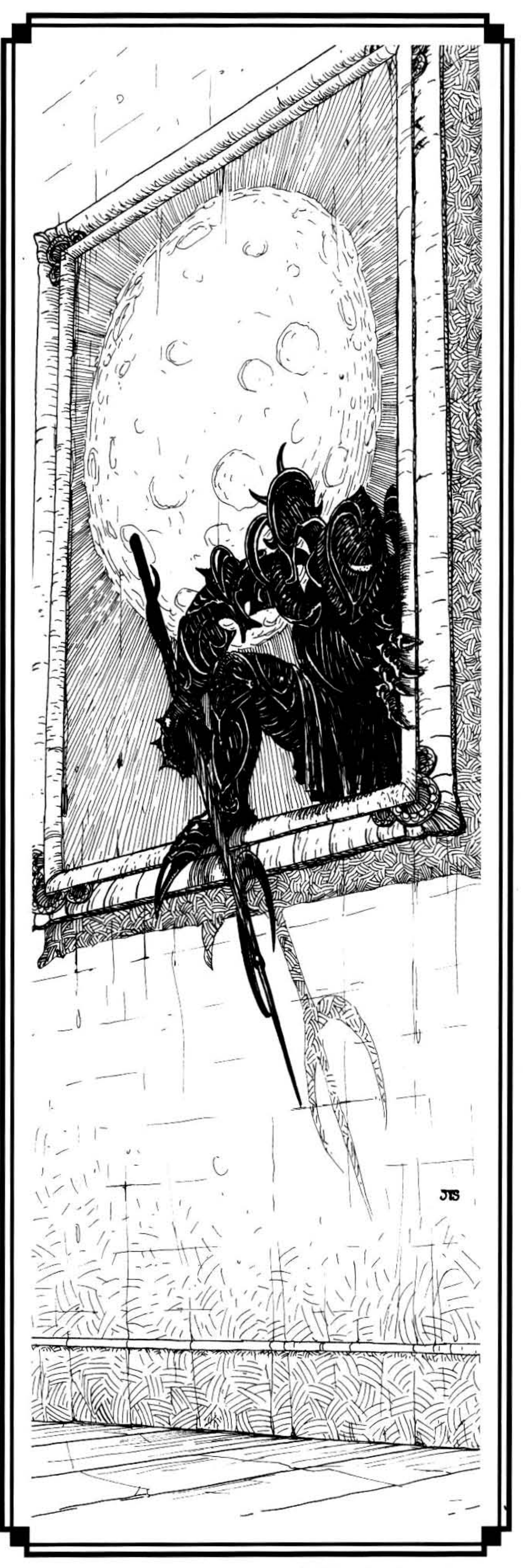
En route

Les villages d'Ulthar, Hatheg et Nir se trouvent à environ une semaine de chevauchée au nord de Dylath-Leen. La vallée du Skai rappelle un peu celle de l'Oukranos que les investigateurs connaissent déjà. Ici, les champs sont cependant plus étendus et fermés par des haies ou des murets. Les investigateurs croisent quantité de chaumières, de vergers de noyers ou autres, de moulins à vent octogonaux.

Auberges et tavernes ne manquent pas le long de la piste caravanière. Les investigateurs peuvent s'y reposer à loisir, mais préféreront peut-être forcer la marche de peur d'être poursuivis. S'ils s'arrêtent chaque nuit à l'auberge, le voyage dure 7 jours. S'ils décident de presser leur monture, ils peuvent gagner 1 jour plein au prix d'une perte temporaire de 1D2 CON pour eux-mêmes et leurs montures (fatigue, manque de sommeil, etc.).

Si le fermier Kofe et son fils Penter les accompagnent, aucune de ces auberges ne leur demande le moindre argent pour les lits et couverts. Tous sont traités en héros et accueillis par une fête à chaque étape. Humphrey *adore* être le héros de la fête.

Mais le danger qui les guette ne peut être oublié. Chaque nuit, Vredni Vorastor tourmente ses proies par un sortilège



Le Chevalier de la Pleine Lune

d'Envoyer des Rêves, des visions de son propre visage ravagé par la mort ponctuées de menaces contre leurs vies et leurs âmes. Ces cauchemars infligent des pertes de 0/1D3 points de SAN.

Ulthar

Après une semaine de chevauchée, l'équipe arrive enfin dans la paisible cité d'Ulthar où des multitudes de chats prennent le soleil dans les rues et sur les marches des chaumières. Cette fois encore, ils sont accueillis en héros victorieux si Kofe et Penter sont avec eux. Les investigateurs voudront peut-être profiter de cette gloire pour demander de l'aide contre Vredni Vorastor et ses séides. À vous de décider comment ce type de proposition est accueilli, mais aucune aide effective ne devrait être accordée sans un certain nombre de réussites de Persuasion.

Mais d'autres possibilités leur sont ouvertes sur place. Tout d'abord, tout investigateur qui possède un chat découvre qu'il est capable, vaguement, de comprendre le langage de ces félins (il faut que le chat lui appartienne en propre; celui de sa femme, de son fils ou d'un colocataire ne compte pas). Ses chances de base sont égales à INT ou ÉDU x 1 %, le plus élevé des deux. Cet investigateur peut donc, en prévision de la bataille quasi inéluctable avec Vredni Vorastor, demander l'aide des chats qui exigeront certainement quelque faveur en retour; la nature de celle-ci est laissée à votre discrétion.

Les investigateurs devraient aussi entendre parler du Temple des Très Anciens et de ses trésors de savoir. Une réussite de Savoir Onirique pourrait leur rappeler son existence, de même que Kofe ou un autre autochtone. Située sur la plus haute colline, la tour couverte de lierre du temple est habitée par un prêtre antique, Atal. Les investigateurs vont devoir convaincre les prêtres inférieurs de l'importance de leur visite avant d'être autorisés à rencontrer Atal. Le prêtre racorni par les siècles connaît un peu le Chaos Rampant et l'histoire de la Pierre Onirique (il demande à la voir et semble stupéfié par elle). Après une autre réussite de Persuasion (ou quelques rasades de vin lunaire), Atal conduit les investigateurs dans les profondeurs du temple, dans une salle souterraine qui abrite la bibliothèque. Au milieu des centaines de livres, tablettes, rouleaux et feuilles de palmiers inscrites, on peut repérer plusieurs exemplaires des *Manuscrits Pnakotiques* et des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*. Ces ouvrages contiennent toutes les informations citées dans le sous-chapitre "La Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve," y compris "La Fable de Nospey", extraite du dernier des *Sept Livres* (*Aide de Jeu n° 6*, page 50). Atal conseille d'éviter toute confrontation avec Nyarlathotep si la chose est possible car Ses voies sont innombrables et tortueuses, et Ses jeux ne sont pas toujours joués dans les règles. Puis il souhaite bonne chance aux investigateurs.



Le Grand Prêtre Atal

La fabuleuse Grand Bibliothèque des Contrées du Rêve se manifeste aussi à Ulthar. On accède à celle-ci et aux renseignements qu'elle peut apporter exactement comme indiqué dans le sous-chapitre concernant Dylath-Leen. Les investigateurs qui en ont été bannis après l'échauffourée avec le Chevalier de la Pleine Lune, le sont aussi ici.

Nir

Quand les investigateurs quittent Ulthar, ils traversent le fleuve Skai et atteignent un embranchement. Kofe prend maintenant congé d'eux pour rentrer chez lui à Hatheg. S'il leur doit d'avoir retrouvé son fils, il leur exprime sa gratitude éternelle — ils seront toujours les bienvenus chez lui.

L'équipe poursuit vers l'est et le village de Nir. L'investigateur ensorcelé par Lucerna (Chapitre Cinq) se trouve maintenant obligé d'obéir à sa Suggestion Profonde et décide de rencontrer la mère de Lucerna. Au village (où ils sont encore une fois reçus en héros), leurs questions sur une femme appelée Juna les conduisent à une chaumière isolée et mal entretenue, flanquée d'un verger aux fruits rabougris et d'un moulin chancelant aux ailes immobiles.

Quand ils frappent à la porte, une vieille femme chenue finit par leur ouvrir après une longue attente. Elle s'appuie sur une canne et semble quasiment aveugle. Juna est presque centenaire, ce qui risque de surprendre les investigateurs trompés par les six ou huit années affichées par sa "fille", Lucerna (Vorastor avait empêché cette dernière de vieillir). Quand on lui apprend que Lucerna vit sur la Lune, Juna rit d'une telle absurdité. Lucerna est morte il y a bien des années. Si les investigateurs insistent, elle explique qu'elle est sûre de son fait car le fantôme de sa fille vient parfois la nuit murmurer à ses oreilles. Une réussite de Psychologie établit qu'elle dit la vérité telle qu'elle la comprend et une réussite de Psychanalyse écarte tout soupçon de sénilité.



Juna

Si les investigateurs restent avec Juna après la tombée de la nuit, ils distinguent des grincements à l'extérieur sur une réussite d'Écouter à la moitié. Dehors, les ailes du moulin se mettent péniblement à tourner. S'ils restent à distance, la brise créée par ce mouvement leur apporte bientôt les accents de la voix enfantine de Lucerna. S'ils ont vu la petite fille mourir sur la Lune, ces échos leur coûtent 0/1D3 points de SAN. "Lucerna" console Juna et lui explique que tout va bien pour elle et qu'elle est en paix; Juna ne doit ni s'inquiéter ni la pleurer.

Si les investigateurs foncent au moulin, la créature qui l'habite cherche à se cacher au milieu des ombres, toiles d'araignées, poutres et recoins sombres de l'étage supérieur. Éventuellement, elle grimpe sur le toit pour éviter d'être repérée. Le Murmureur du Moulin est une chose arachnide de la taille d'un chien, grise, aveugle et dépourvue de poils. Sa tête spongieuse et sans yeux arbore une sorte de bouche verticale. C'est une chose cruelle, placée ici pour torturer Juna de ses mensonges, qui se repaît du chagrin et de l'amour de la pauvre vieille. Le Murmureur est aveugle mais ses autres sens sont extraordinairement développés. De plus, il est capable de lire les pensées, grâce à quoi, il peut s'immiscer dans la mémoire des investigateurs pour imiter alors la voix d'un parent ou d'un collègue défunt. Il n'existe que pour raviver ce type de douleur. S'il se trouve acculé, il raille les investigateurs : vont-ils le tuer et détruire du même coup le seul lien qui unit encore la malheureuse Juna à sa fille? La chose ne combat que si elle est elle-même attaquée, mais elle n'accorde alors aucun quartier.



Le Murmureur

La destruction du Murmureur brise le cœur de Juna — elle n'entendra plus jamais sa fille. Si les investigateurs ne réussissent pas à la consoler par une réussite de Psychanalyse, ils perdent 1D3 points de SAN pour avoir dépouillé la pauvre vieille du lien qui l'attachait encore à sa fille. Elle

ne survit de toute façon que peu de temps à la voix consolatrice du Murmureur, emportant peut-être avec elle ce terrible désespoir que les investigateurs n'ont pas su alléger.

LE MURMUREUR DU MOULIN,
une création de Vredni Vorastor

FOR 12	CON 12	TAI 8	INT 14	POU 14
DEX 14	Déplacement 10			PV 10

Bonus aux dommages : +0

Armes : Morsure 70 %, 1D6 + poison de TOX 12.

Armure : 2 points de carapace.

Sortilèges : Discrétion 80 %, Écouter 85 %, Imiter les Voix 80 %, Lire les Pensées 70 %, Se Cacher 75 %.

Perte de SAN : 0/1D6 points.

La Perle du Fleuve Dieu

Humphrey et les investigateurs n'ont certainement pas quitté la Lune sans cet artefact. Dans le cas contraire, il leur faut retourner sur la Lune pour la récupérer et échapper à la terrible malédiction du Fleuve Dieu.

Ils vont sans doute chercher à rendre la perle avant de réintégrer le Monde de l'Éveil. En le faisant plus tard, ils risquent alors de provoquer la colère du Fleuve Dieu. Une réussite de Savoir Onirique ou d'Idée à la moitié suggère de contourner le Bois Enchanté plutôt que de risquer de s'y perdre. Il faut une journée entière pour rejoindre l'Oukranos en suivant l'orée du bois, et encore une demi-journée pour atteindre le Temple de Kiran.

Une douzaine de Prêtres Bleus émergent des bassins quand les investigateurs pénètrent dans le temple (cette nouvelle rencontre avec les prêtres ne provoque aucune perte de SAN). Quand ils montrent la perle, le bassin central bouillonne et ses eaux jaillissent comme un geyser : le Fleuve Dieu se manifeste. Sa voix tout en bruit d'eau critique sévèrement la perfidie d'Humphrey. La restitution de la perle ne saurait tout excuser et Humphrey se voit puni d'une malédiction bénigne : désormais, il subira de temps à autre des accès d'une soif dévorante qui lui rappelleront son méfait. La maladie n'a rien de fatal, mais elle est suffisamment éprouvante pour que sa CON soit réduite de 1 point. La même malédiction frappe tout investigateur ayant agi avec insolence dans l'enceinte du temple. Si les condamnés se montrent pénitents, le Fleuve Dieu peut, un jour, accepter de lever sa malédiction en échange d'un quelconque service. Ce service est laissé à votre appréciation.

Réapparition de l'Homme dans la Lune

À moins que les investigateurs ne traversent les Six Royaumes sans jamais s'arrêter (ce qui exclut toute recherche à la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve ou au Temple des Très Anciens et les détours à Nir et au Temple de Kiran), une dernière bataille avec l'Homme dans la Lune est inévitable. C'est à vous d'en déterminer l'heure et le lieu. Si l'équipe est restée trop longtemps à Dylath-Leen, cette confrontation finale risque de se dérouler dans cette cité ou sur la route d'Ulthar. S'il semble que le groupe a besoin d'alliés, mieux vaut qu'elle ait lieu près des villages d'Ulthar, Hatheg ou Nir, ou dans le Bois Enchanté et ses environs.

Vredni Vorastor dispose des forces suivantes : six esclaves de Leng (et lui-même) montés sur de gros oiseaux inaptes au vol (des phororhacos préhistoriques) et six Chevaliers Lunaires à pied. Vorastor charge en avant sabre au clair, suivi des Lengites qui cherchent à faire tomber à terre leurs ennemis à coups de lances ou de javelots. Les Chevaliers Lunaires se jettent ensuite dans la bataille. Soulignons que si le combat a lieu dans le Bois Enchanté, aucun cavalier ne peut rester en selle au milieu des basses branches.

C'est un combat sauvage quel qu'en soit le lieu. Vorastor, obnubilé par sa soif de vengeance, a tout oublié des instructions du Chaos Rampant. Rien ne pourra lui faire épargner ceux qui ont assassiné sa Princesse. Il semble affaibli par son séjour sur Terre : il est squelettique et pâle comme la mort, un homme en noir et blanc dans un monde de couleurs vives. Ses yeux sont complètement cachés par des lunettes noires soigneusement fermées sur le dessus et les côtés. Ses mouvements sont devenus maladroits, de même que ceux de ses Chevaliers Lunaires. Il hurle des ordres à demi-cohérents et des menaces confuses — il est impossible de traiter avec ce fou délirant.

Les investigateurs vont être complètement écrasés par le nombre. Il faut espérer qu'ils ont prévu cet affrontement et se sont trouvé des alliés. Les chats d'Ulthar pourraient lutter à leurs côtés et submerger les forces lunaires de tant d'attaques que seuls Vorastor, 1D3 Lengites et 1D4 Chevaliers Lunaires parviennent à sérieusement s'occuper des investigateurs. Les autres se voient jetés à terre et noyés sous une couche de guerriers félins, une nuée de coups de griffes, crachats, morsures et miaulements suraigus. De même, si les investigateurs ont libéré le Zoog de son piège lors de leur premier passage dans le Bois Enchanté, ils obtiennent peut-être l'aide de ses congénères en récompense de cette bonne action passée. Les Zoogs réduisent les forces de Vorastor de la même manière que les chats. L'efficacité d'éventuels renforcements humains est laissée à votre appréciation qui s'inspirera, le cas échéant, des caractéristiques fournies pour Kofe le fermier ou Alzen l'aventurier. Gageons que les investigateurs sauront ensuite montrer leur reconnaissance à ces braves habitants du rêve. Si Kofe est toujours avec eux, lui aussi peut se battre à leurs côtés. S'il vient juste de partir, il réapparaît éventuellement au plus fort de la bataille, signalant son arrivée d'une flèche mortelle.

Humphrey pour sa part plonge dans le combat avec un rugissement bravache, le sabre dans une main et la Pierre Onirique dans l'autre. Si la bataille tourne mal pour son camp, la Pierre Onirique intervient éventuellement. Activée par le désir de victoire d'Humphrey, elle étend aux investigateurs la capacité d'ajouter leur score en Savoir Onirique à leurs compétences de combat (attaque, parade et Esquive). Ou, si Humphrey réussit un jet de Rêver, le coup qui devait tuer un de ses amis ne fait que le désarmer ou se transforme en coup pour assommer. Faites intervenir ce type d'effets comme bon vous semble, mais il serait criminel de laisser les investigateurs échouer si près du but. S'il est mis hors de combat, Humphrey essaie de remettre la Pierre à un autre investigateur.

Quoi qu'il arrive, la mort de Vorastor sonne la fin de la bataille. Le malheureux dément combat encore 1 round plein après avoir perdu tous ses Points de Vie, puis s'écroule. Les Chevaliers Lunaires s'effondrent alors en piles répugnantes et noires de métal et gelée. S'ils n'ont plus l'avantage du nombre, les Lengites s'enfuient sur leurs "phor-hacs" (comme ils les appellent eux-mêmes). Ils exterminent éventuellement les derniers investigateurs s'ils se sentent en force, mais le suicide ne les tente pas.

Une fois tué sur la Terre, Vorastor reste mort. La légende de l'Homme dans la Lune continuera de vivre mais pas l'Homme lui-même. Il se peut, cependant, que le Chaos Rampant cherche à le remplacer...

Soulignons que si les investigateurs fuient sans cesse et réussissent à éviter toute nouvelle rencontre avec Vorastor, la soif de vengeance ne l'aura pas quitté quand ils reviendront dans les Contrées du Rêve. Et il aura alors récupéré tous ses moyens.



L'Homme dans la Lune revient

VREDNI VORASTOR, ressuscité mais affaibli

FOR 10	CON 11	TAI 19	INT 18	POU 19
DEX 9	APP 8	ÉDU 25	SAN/	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd;
Esquive Tournoyante* 35 %, 1D3;
Javelot 25 %, 1D8+1 + bd;
Lutte 45 %, dommages spéciaux;
Sabre 45 %, 1D8+1 + bd.
* *Empalement possible. Voir Chapitre Cinq.*

Armure : 2 points apportés par le manteau de cuir.

Sortilèges* : *Anneaux Concentriques du Ver*, Appeler l'Esprit des Morts, *Cascades de Florin*, Cauchemar, Contacter le Chaos Rampant (Nyarlathotep), Contacter une Bête Lunaire, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, *Enflure*, Envoyer des Rêves, *Éviscération*, Fascination, *Folie Furieuse*, *Horrible Malédiction de Cerrit*, Immunisation, *Insoutenable Démangeaison*, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, *Invoquer/Contrôler une Ombre*, *Lassitude de Phein*, *Pétrification d'Eanore*, Poing de Yog-Sothoth, *Rideaux de Dentelle de Hish*, Suggestion Profonde (nouveau sort), Terrible Malédiction d'Azathoth, Tourmenter, *Tournoiement*, *Vaillance de Throth*, *Voix du Pandémonium*, *Voleur d'Âmes*, *X Vivant*.
* *Les sortilèges en italiques figurent dans* Les Contrées du Rêve Revisitées, *les autres dans* L'Appel de Cthulhu *5ème Édition.*

Compétences : Art (Harpe) 80 %, Art (Peinture) 65 %, Astronomie 75 %, Chimie 55 %, Esquiver 35 %, Écouter 50 %, Grimper 40 %, Histoire 75 %, Lancer 35 %, Monter à Phorac 45 %, Mythe de Cthulhu 65 %, Navigation 65 %, Occultisme 80 %, Pharmacie 65 %, Piloter Bateau 40 %, Psychanalyse 45 %, Savoir Onirique 85 %, Trouver Objet Caché 35 %.

CHEVALIERS LUNAIRES, armures vivantes (tous identiques)

FOR 15	CON 15	TAI 20	INT 12	POU 9
DEX 6	Déplacement 8			PV 18

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Pilum 45 %, 1D10+1 + bd;
Poing Épineux 65 %, 2D3 + bd.

Armure : 4 points de "peau" métallique.

Compétences : Discrétion 35 %, Écouter 35 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Perte de SAN : 0/1D3 points.

LENGITES MONTÉS, séides de Vredni Vorastor

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FOR	10	17	11	12	14	11
CON	12	12	14	10	12	14
TAI	17	14	13	14	13	13
INT	13	14	17	16	11	16
POU	13	11	12	10	10	10
DEX	13	12	8	6	12	11
APP	8	12	6	3	5	8
PV	15	13	14	12	13	14

Déplacement 8

Bonus aux Dommages Moyen : +1D4.

Armes :
Couteau* 40 %, 1D6 + bd ;
Javelot* 35 %, 1D8+1 + bd ;
Kopsh** 40 %, 1D8+1 + bd (pas d'Empalement) ;
Lance de Cavalerie* 25 %, 1D8+1 +1D6.
* *Lengites impairs.*
** *Lengites pairs.*

Compétence : Monter à Phor-hac 45 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Perte de SAN : 0/1D5 points.

PHORORHACOS, oiseaux coureurs, montures lunaires

	V	*L1*	*L2*	*L3*	*L4*	*L5*	*L6*
FOR	24	19	21	25	24	26	22
CON	21	11	19	19	18	17	18
TAI	31	29	27	24	26	26	25
INT	9	5	6	7	7	9	6
POU	16	13	12	10	9	13	11
DEX	12	9	7	9	7	5	14
PV	26	20	23	22	22	22	22

Déplacement 8

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Coup de Patte (seulement sans cavalier) 45 %, 1D6 + bd ;
Morsure 30 %, 1D8.

Armure : 2 points de plumes et de cuir.

Compétences : Attitude Menaçante 95 %.

Perte de SAN : 0/1 point.

Dans les bois


Gobelin nain

La dernière étape de ce périple dans les Contrées du Rêve attend maintenant les investigateurs. De leurs anciens compagnons, il ne reste plus que Byron Humphrey et Jimfree. Le groupe pénètre de nouveau dans l'enceinte ombreuse du Bois Enchanté où les oiseaux et autres animaux appellent inlassablement, où les frondaisons alentours semblent toujours étrangement animées. Le soleil disparaît derrière les épaisses ramures et devant eux tout n'est qu'arbres festonnés de lichens et ronds de champignons.


Gobelin cornu

Quand les voyageurs croisent enfin un sentier, il leur faut réussir un jet de Savoir Onirique pour se rappeler la direction approximative de l'arbre qui contient l'escalier vers la Caverne de la Flamme, ce poste frontière entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve. Après 2 heures de marche dans les bois crépusculaires, une réussite d'Écouter les alerte : des voix s'élèvent droit devant.

Que les investigateurs approchent avec Discrétion ou sans précautions particulières, ils surprennent la même scène dans une clairière qui s'ouvre bientôt devant eux. Quatre étranges créatures humanoïdes, pas plus grandes que des enfants, campent autour d'un feu. Une cinquième (N° 4) reste cachée à faible distance. Les épais bras et jambes de N° 1 le font ressembler à un nain, mais ses oreilles sont longues et pointues et sa bouche déborde de dents pointues. N° 2 est extrêmement allongé avec des pattes terminées par des sabots, une queue broussailleuse, quatre cornes sur le front et quatre narines. N° 3 montre l'apparence la plus humaine, mais il est trahi par ses grands yeux rougeâtres et son nez bulbeux. N° 4 est invisible pour le moment, un minuscule humanoïde hybridé de lapin avec des oreilles, moustaches et incisives qui pointent vers le sol. N° 5 est une femelle boursouflée d'allure bestiale ; un œil unique perce son front et des anneaux d'argent ses tétons dénudés.


Gobelin aux yeux de feu

Si les investigateurs annoncent leur présence, les Gobelins les invitent autour de leur feu. Une réussite de Trouver Objet Caché souligne la présence à quelque distance du feu d'une paire de peaux de Zoogs et d'un piège d'apparence familière. La forme du rôti qui dore sur le feu l'est aussi. Les Gobelins se présentent comme des nomades qui traversent ce bois, chassant et piégeant, pour rester à distance des humains qu'ils détestent. Des natifs de l'Éveil comme les investigateurs leur font en revanche honneur en partageant leur feu et ils leur proposent nourriture et vin. Les investigateurs préféreront peut-être décliner l'invitation en souvenir d'éventuelles relations amicales avec les Zoogs, mais les Gobelins insistent pour qu'ils acceptent vin, champignons et fruits.


Gobelin lapinoforme

L'hospitalité des Gobelins n'a rien de sincère. Ils soupçonnent nos natifs de l'Éveil d'avoir libéré ce Zoog tombé dans un de leurs pièges. Et même si les investigateurs n'ont rien fait de tel, les Gobelins trouvent la chair humaine particulièrement savoureuse. Ils comptent les saouler et les inviter à dormir avec eux. Ils devraient ensuite facilement venir à bout des investigateurs confiants et endormis. Le Gobelin lapinoforme reste caché près du camp en prévision de cette traîtrise. Les investigateurs tomberont ou pas dans ce piège. S'ils déclinent l'invitation, vous pouvez décider que les Gobelins suivent l'équipe et montent une autre embuscade. Si les voyageurs leur demandent leur chemin, les Gobelins fournissent des indications fausses sur la position de l'escalier de la Caverne de la Flamme (qu'ils ignorent) afin de les attirer dans un autre piège.


Gobelin femelle

Si les choses vont trop mal pour les investigateurs, l'ami Zoog qu'ils ont libéré d'un piège gobelin il n'y a pas si longtemps peut venir à leur secours — à condition qu'il n'ait pas déjà été mis à contribution contre Vredni Vorastor.

Si l'équipe a le dessus, les Gobelins survivants gémissent et supplient qu'on les épargne. Si vous le jugez opportun, ils offrent le peu de fortune qu'ils possèdent ou peut-être un objet magique quelconque (mineur), en guise de rançon.

GOBELINS

	1	2	3	4	5
FOR	2	9	12	3	14
CON	4	12	8	6	10
TAI	5	4	6	1	6
INT	10	17	19	12	15
POU	12	6	19	12	19
DEX	10	13	20	33	36
APP	6	1	6	2	1
PV	5	8	7	4	8

Déplacement 8

Bonus aux Dommages Moyen : -1D4.

Armes : Coup de Pied** 65 %, 1D6+2 + bd ;
Coup de Poing*** 85 %, 1D3 + bd ;
Dague*** 50 %, 1D4 + bd ;
Fourche** 45 %, 2D3 + bd ;
Morsure* 30 %, 1 ;
Petit Couteau* 55 %, 1D3 + bd.
* *N° 1 et 4.*
** *N° 2.*
*** *N° 3 et 5.*

Armure : Aucune.

Sortilèges : n° 1 — Anathème, Écran Équilatéral, X Vivant ; n° 2 — Tournoiement, Vague de Chaleur Katarienne ; n° 3 — Brume d'Argent, Traits d'Émeraude de Ptath, Tissage Infernal ; n° 4 — Anathème, Fournaise de Bolonath, Rideaux de Dentelle de Hish ; n° 5 — Lassitude de Phein, Lévitation Incontrôlée, Microcosme de Cristal, Sphères Pourpres de Ptath, Stabilité, X Vivant.

Compétence : Discrétion 85 %, Écouter 85 %, Pickpocket 65 %, Piéger les Zoogs 65 %, Se Cacher 90 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Perte de SAN : 0/1D6 points pour la bande entière.

La Caverne de la Flamme

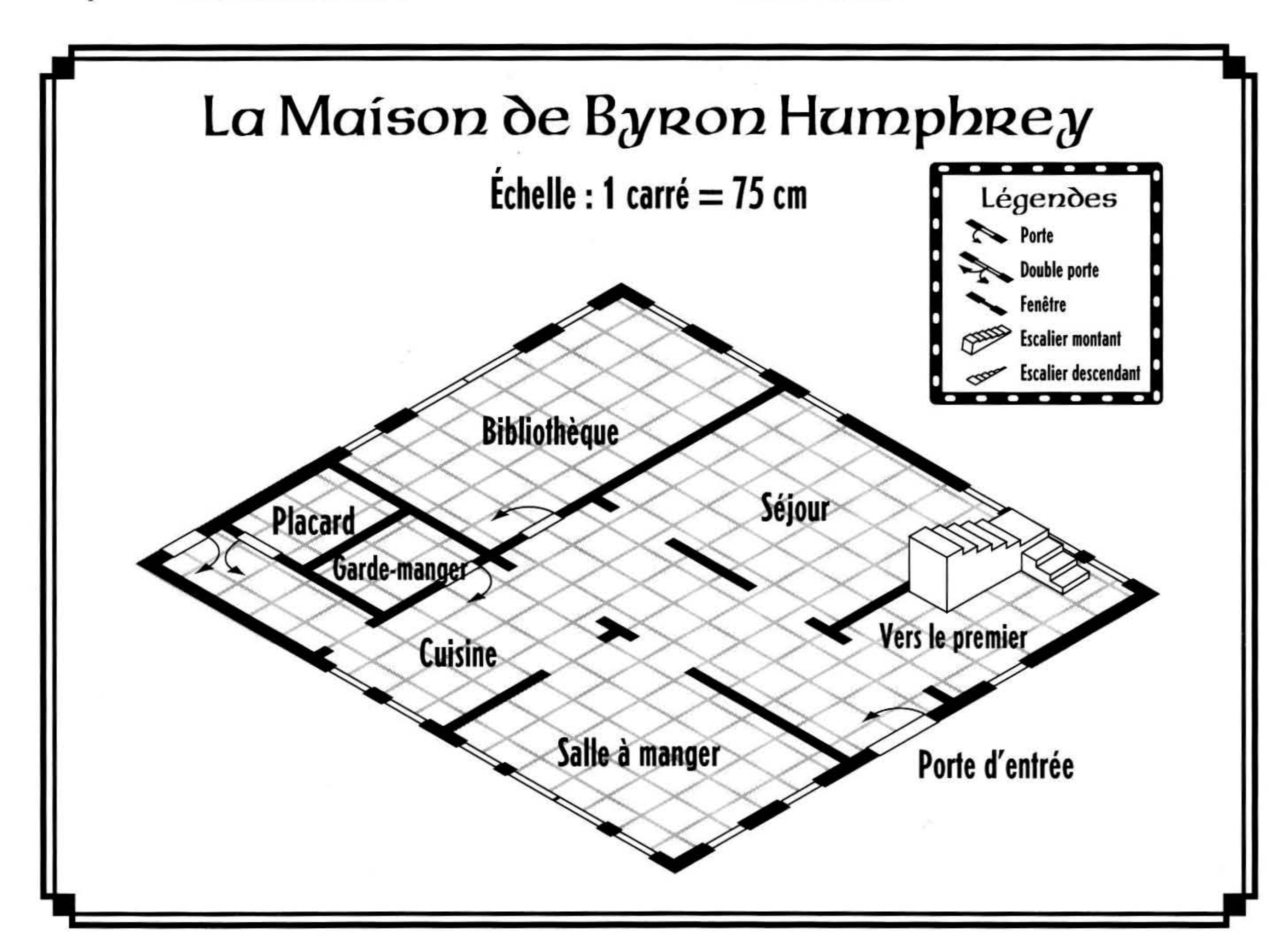
Les investigateurs poursuivent leur chemin à travers bois quand leur revient en mémoire (jet de Savoir Onirique) un certain champignon violacé qui poussait en abondance aux environs de l'arbre qu'il recherche. Ils ont maintenant droit, par heure, à un jet de Chance à la moitié pour repérer un groupe de ces champignons. Le gros chêne et son escalier se trouvent effectivement à proximité.

Après avoir rapidement escaladé l'escalier plongé dans l'obscurité, ils entrent dans la Caverne de la Flamme avec son geyser de feu et ses prêtres vénérables, Nasht et Kaman-Thah. Les prêtres sont surpris de les voir et les accueillent avec force bienvenues et congratulations. Ils veulent tout savoir de leur périple fantastique mais s'assurent, d'abord, que les investigateurs rapportent bien la Pierre Onirique. Une réussite d'Idée rappelle qu'ils sont toujours en danger : Nyarlathotep pourrait arriver alors qu'ils sont tous endormis. Nasht approuve de la tête et leur souhaite bonne chance. Il leur conseille la plus extrême prudence vis-à-vis du Chaos Rampant s'ils doivent jamais le rencontrer.

Les investigateurs commencent alors à gravir le dernier escalier et pensent peut-être à dire adieu à Jimfree. Dans les ténèbres, ils se perdent rapidement de vue. La proximité croissante de leur corps les rend de plus en plus somnolents.

Quand ils rouvrent les yeux, ils sont de nouveau dans la bibliothèque d'Humphrey.

Et ils ont un visiteur.





Le Chaos Rampant

Chapitre Sept, où les investigateurs retrouvent le Monde de l'Éveil, affrontent le Chaos Rampant et sont trahis par un vieux mensonge.

Les investigateurs se réveillent finalement dans la bibliothèque d'Humphrey. Ceux qui sont morts pendant l'aventure se réveillent aussi maintenant ; le sortilège de Nyarlathotep a, en effet, été brisé par le retour de la Pierre Onirique dans le Monde de l'Éveil. Ces derniers perdent 1D10 points de SAN et ne peuvent plus retourner dans les Contrées du Rêve (mais voir ci-dessous).

Grâce aux pouvoirs de la Pierre Onirique, les investigateurs se rappellent automatiquement les événements de leur quête fabuleuse. Normalement, il leur aurait fallu réussir un jet d'Idée pour se souvenir de leurs activités oniriques.

L'ombre dans le bureau

Humphrey et les investigateurs se réveillent exactement là où ils se sont affaissés quand ils ont plongé dans le sommeil. Leurs portefeuilles et clés sont encore dans leurs poches, leurs armes dans leurs holsters ou leurs manteaux. La pièce est toujours faiblement éclairée par la lampe de bureau de Humphrey.

Pendant qu'ils se relèvent et se frottent les yeux, encore tout engourdis, ils peuvent commencer à se poser les questions de circonstances : "Que s'est-il passé ?", "Quelle heure est-il ?", "Combien de temps sommes-nous restés inconscients ?", "Ça va, Tom ?", etc. Du coin le plus sombre du bureau, une voix répond, calmement, sèchement et précisément : "Vous venez d'émerger du sommeil que je vous ai imposé par le biais de la Pierre Onirique." "D'après ma montre, il est 5h36 du matin." "Approximativement neuf heures et demie, à dix minutes près." "Tom a subi un important traumatisme psychologique, mais quelques semaines de détente devraient lui faire le plus grand bien." À vous de répondre à toute autre question avec le ton sardonique approprié...

...car celui qui parle n'est autre que Nyarlathotep. Nonchalamment assis dans un fauteuil capitonné, un homme grand, à la beauté incroyable, les regarde, vêtu d'un costume cravate d'un noir immaculé. Ses bras sont croisés sur Sa poitrine, Ses cheveux courts et bien coiffés. Ses yeux sont sombres et perçants, Son sourire froid et sardonique. Tout, dans Son attitude, moque les investigateurs. Si leurs joueurs ne l'ont pas deviné, les investigateurs identifient leur interlocuteur sur une réussite de Mythe de Cthulhu, Savoir Onirique ou Idée, d'où une perte de 1/1D6 points de SAN.

Nyarlathotep est arrivé là deux heures plus tôt, dans l'espoir de s'emparer de la Pierre Onirique dans le Monde de l'Éveil au moment où son avatar, le Chaos Rampant, ferait de même dans les Contrées du Rêve. Devant l'échec de la partie onirique de son plan, Il a décidé d'attendre le réveil d'Humphrey et des investigateurs. Il aurait très facilement pu prendre la Pierre pendant qu'ils étaient plongés dans le sommeil et les bloquer définitivement dans les Contrées du Rêve, mais Il a préféré attendre qu'ils échappent à Son piège pour leur faire savoir à quel point l'échec était proche.

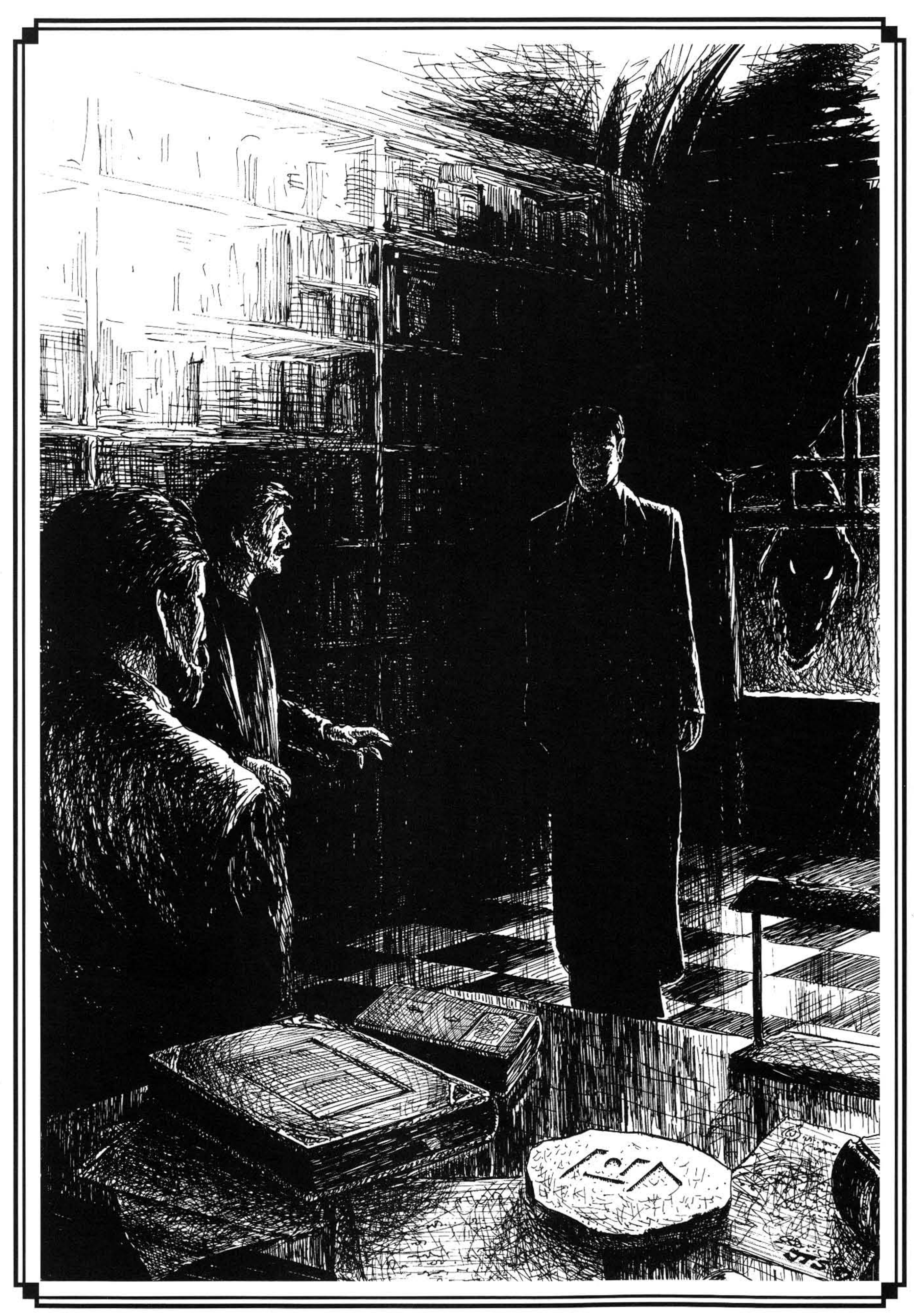
C'est toujours Son plan ; Il compte se moquer un peu avant de prendre la Pierre Onirique et son congé. Il n'a pas l'intention de tuer — la chasse L'a diverti et Il va bientôt récupérer Son bien et partir.

Laissez les investigateurs réagir comme ils l'entendent à l'apparition d'une des plus terrifiantes entités du Mythe. Pour Sa part, Nyarlathotep compte rester assis et bavarder un moment. Il tient à leur faire prendre conscience de leur chance scandaleuse. La discussion peut même porter sur des rencontres précédentes, s'il y en a eu. Nyarlathotep ne montre, en ce cas, pas la moindre trace de rancune.

Si quelqu'un sort une arme à feu ou fait un geste menaçant dans Sa direction, Nyarlathotep lève un doigt et dit : "Attendez. Avant de vous lancer dans un acte irréfléchi, vous devriez tirer les rideaux." Ce faisant, l'investigateur constate qu'une sorte d'énorme ver noir ailé s'agite dehors, devant la fenêtre de la bibliothèque. L'Horreur Chasseresse regarde le groupe, ouvrant ses mâchoires pleines de salive mais sans faire mine d'attaquer ; les investigateurs perdent néanmoins 0/1D10 points de SAN. "Elle s'excite très facilement, comme vous pouvez le constater. Et s'il m'arrivait quelque chose... Vous imaginez bien ce qui se passerait", les prévient Nyarlathotep. Les investigateurs peuvent refermer les rideaux s'ils le désirent, mais la créature ébranle de temps à autre les fenêtres et grilles de la maison pour leur rappeler sa présence.

Si les investigateurs l'interrogent sur la référence au Christ et au Golgotha de "La Fable de Nospey", Nyarlathotep sourit. "Mon Dieu, mon Dieu, pourquoi m'as-Tu abandonné ?" Il pousse un gémissement chargé de moquerie. Nyarlathotep continue de remuer le couteau dans la plaie à propos de Son plus célèbre déguisement. Cela peut de nouveau entraîner une perte de 1/1D6 points de SAN, voir plus pour des chrétiens pratiquants.

Quand Nyarlathotep se lasse de l'échange, Il se lève et se dirige vers la Pierre Onirique. "Messieurs, ce fut une bonne partie et vous avez fort bien joué. Je vais maintenant reprendre ce qui est mien. Donnez-moi de vos nouvelles", dit-Il avec une grimace moqueuse. Si les investigateurs tentent de L'empêcher de prendre la Pierre, Son humeur s'assombrit. "La plupart de ceux qui jouent avec moi s'estiment



Le Chaos Rampant

déjà bien heureux de sauver leur vie ou leur âme. Vous avez réussi à conserver les deux. Ne poussez pas plus loin votre chance, mes petits singes imberbes", gronde-t-Il.

Nyarlathotep s'avance vers la Pierre Onirique, sans laisser aux investigateurs le temps de parler ou de réfléchir. C'est maintenant qu'ils doivent tenter de L'arrêter ou décider de Le laisser faire. S'ils L'importunent, peu importe comment, l'Horreur Chasseresse jaillit par la fenêtre pour les tuer. Nyarlathotep essaie d'éviter l'échauffourée, saisit la Pierre et profite de la confusion pour sortir par l'entrée principale. Ses ailes ne passant pas par la fenêtre, l'Horreur Chasseresse ne peut attaquer que les occupants de la bibliothèque. Des investigateurs malins se replieront dans l'entrée pour tenter de l'abattre de loin. Après quelques rounds, le ver ailé préfère éventuellement user de ses sortilèges ou attendre en embuscade la sortie de ses proies.

Si Nyarlathotep est tué, Il s'effondre sur le sol et un hideux déchirement liquide retentit à l'intérieur de Son corps. Un grand tentacule rougeâtre surgit dans une projection de sève noire et d'éclats d'os. Il jaillit du corps mètre après mètre et défonce le plafond sans cesser de monter encore et encore. De grandes épaules noires et luisantes suivent, puis des mains griffues, un tronc, des jambes et enfin des pieds aux orteils aplatis — la chose doit mesure au moins 25 mètres de haut. Tous les témoins de cette horrible transformation perdent 1D10/1D100 points de SAN. La Chose à la Langue Sanglante traverse le toit et se transforme en une brume rouge et noire qui s'élance vers le ciel.

Mais les investigateurs préféreront peut-être à un combat la technique de conjuration décrite dans "La Fable de Nospey". Nyarlathotep doit alors être en possession de la Pierre, et un sorcier unique doit sacrifier un certain nombre de Points de Magie après 2 rounds d'incantation. À chaque Point de Magie dépensé correspond 5 % de chances de "réussite", et l'enchanteur doit citer trois lieux où Nyarlathotep a été vaincu. Il peut bien sûr se servir des sites indiqués dans "La Fable de Nospey."

Cette incantation vient enfin à bout du comportement imperturbable de Nyarlathotep. Ses yeux s'agrandissent d'horreur, et Il recule devant le récitant, levant les bras pour masquer Son visage. "Non!" hurle-t-Il à chaque site, chaque rappel de Ses défaites. Il s'écroule presque sur le sol, suffoquant. Son visage est toujours caché et Il hurle comme un damné quand l'investigateur prononce la dernière parole.

Puis Il se redresse brusquement de toute Sa hauteur, avec un rictus maléfique. "La Fable de Nospey" — merveilleux! Je suis encore plus impressionné! C'est vraiment une de mes préférées", glousse-t-Il, à la grande horreur des investigateurs. "Oh, pourquoi faites-vous cette tête? À votre âge, vous devez bien savoir qu'on ne peut pas croire tout ce qu'on lit." Il traverse en riant l'entrée pour sortir. À moins qu'on ne l'arrête, il franchit la porte et disparaît, laissant les investigateurs méditer sur une dernière plaisanterie cosmique.

"Surtout sur moi."

NYARLATHOTEP, joueur cosmique et sardonique

FOR 13	CON 20	TAI 14	INT 86	POU 100
DEX 19	APP 18	ÉDU/	SAN/	PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Il n'en transporte aucune, mais peut toutes les utiliser à 100 %.

Armures : Aucune, mais quand Il est abattu, Il se transforme et reprend une des Ses apparences monstrueuses (perte de Santé Mentale), pour s'envoler ensuite.

Sortilèges : Tous. Dans cette aventure, Il ne recourt pas à Ses capacités d'invocation.

Compétences : Presque toutes à 100 %.

Perte de Santé Mentale : 1/1D6 points quand les investigateurs comprennent qui Il est; 1D10/1D100 points si, une fois abattu, ils Le voient se transformer et prendre une forme monstrueuse.

LE VER AILÉ, l'Horreur Chasseresse de Nyarlathotep

FOR 31	CON 12	TAI 41	INT 15	POU 24
DEX 14	Déplacement 7/11 en vol			PV 27

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Morsure 70 %, 1D6;
Queue 95 %, prise (Lutte)*.

** Comme elle attaque à travers une fenêtre, l'Horreur Chasseresse ne peut que mordre. Sa queue est cependant assez longue pour rentrer par l'ouverture et viser une cible dans l'entrée. Cette attaque ne se fait qu'à 45 % et un jet FOR contre FOR permet de s'en libérer. Sinon, l'Horreur entraîne sa victime à travers la fenêtre pour la mordre.*

Armure : 9 points de cuir; ne peut pas être Empalée par les balles.

Sortilèges : Instiller la Peur, Invoquer une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor, Signe Rouge de Shudde M'ell, Suggestion Mentale.

Perte de Santé Mentale : 1/1D10 points.

Conséquences

Ce voyage incroyable se termine par cette confrontation tendue avec le Messager des Dieux Extérieurs. Si les investigateurs ont tenté de s'opposer à Nyarlathotep, ils sont probablement morts ou fous. Ils s'en tirent mieux s'ils acceptent le pat — le Chaos Rampant obtient la Pierre Onirique mais ils sauvent leur peau. En supposant qu'ils sont toujours en vie, les investigateurs voient leurs efforts récompensés comme suit.

Ils ont droit à tous les jets d'expérience normaux et leur long périple à travers les terres et les mers des Contrées du Rêve leur apporte un gain de 1D6 points en Savoir Onirique. Accordez 1D6 points supplémentaires dans cette compétence aux investigateurs qui ont survécu à l'aller-retour sur la lune.

Les investigateurs peuvent perdre ou gagner des points de SAN en fonction de divers critères :

- Les investigateurs perdent 1D4 points de SAN par membre de l'équipe qui meurt pendant l'aventure, que ce soit dans les rêves ou à leur retour (ils peuvent les perdre deux fois si quelqu'un est tué dans les Contrées du Rêve et une seconde fois à son réveil). Chaque rescapé leur fait gagner une quantité équivalente de SAN. En ce qui concerne ces pénalités et récompenses, Humphrey est assimilé à un investigateur.

- Le destin de leurs compagnons de quête (Thrakus, Kofe, Inudriss et Jimfree) mérite aussi quelques considérations. Chaque mort coûte 1D2 points de SAN aux investigateurs. Chaque rescapé rapporte 1D2 points de SAN, ou 1 point de SAN par tête pour les pirates Own'ey et Jeth Sinteraine.

- Si les investigateurs ont aidé à réunir Kofe et Penter, son fils emporté sur la lune, ils obtiennent 1D4 points de SAN.

- La mort terrestre et définitive de Vredni Vorastor apporte une récompense de 1D10 points de SAN. Si les investigateurs ont réussi à fuir et ne l'ont pas abattu sur la Terre des Rêves (pour de bon, donc), l'idée de son ignoble existence entraîne une perte de 1D4 points de SAN.

- Tuer la démente Princesse Lucerna rapporte 1D4 points de SAN. Elle était peut-être innocente autrefois, mais sa destruction est certainement la seule conclusion charitable à une enfance infernalement perturbée et prolongée. Si elle a réussi à leur échapper, les investigateurs perdent 1 point de SAN.

- Les survivants du voyage sur la lune gagnent 1D10 points de SAN et ont désormais une sacrée histoire à raconter.

- Restituer la perle au Fleuve Dieu Oukranos fait gagner 1D3 points de SAN, mais ceux qui ont trop profondément offensé le Dieu Fleuve risquent de subir sa malédiction et les crises de soif qu'elle entraîne.

- Il reste le cas de la Pierre Onirique. Si les investigateurs ont physiquement combattu pour elle et l'ont arrachée aux griffes de Nyarlathotep, ils méritent 1D50 points de SAN. Bien sûr, ce faisant, ils ont peut-être perdu 1D100 points de SAN en tuant Nyarlathotep et découvrant Sa forme monstrueuse. Ils récupèrent encore 1D6 points pour avoir tué l'Horreur Chasseresse.

  Et dans ce cas, ils disposent maintenant de la merveilleuse Pierre Onirique. Ils peuvent s'en servir pour leurs voyages futurs dans les Contrées du Rêve — même les investigateurs qui y sont morts précédemment peuvent y retourner grâce à la Pierre. Mais le Chaos Rampant ne va pas oublier leur petit jeu, et Il reviendra peut-être réclamer Son bien. La prochaine fois, il ne sera sans doute pas aussi charitable.

- Il est plus probable que les investigateurs ont laissé Nyarlathotep prendre la Pierre. Comme Il l'a souligné, leurs vies sauvées devraient être considérées comme une récompense suffisante. Quoi qu'il en soit, être entré dans le jeu de Nyarlathotep, et y avoir survécu, devrait leur rapporter 1D6 points de SAN et 1 point en Mythe de Cthulhu.

À moins que les investigateurs n'aient offensé Byron Humphrey, leur bizarre équipée commune leur rapporte son amitié. Il chante publiquement leurs louanges en public à la moindre occasion, recommande leurs livres, complimente leur travail et fait généralement savoir que ce sont des gens sur qui on peut compter en toute occasion - vraiment toute. Cette petite publicité leur fait acquérir 1D6 points en Crédit. Si Humphrey et un investigateur donné ne se sont pas entendus, le premier continue cependant de dire du mal du second, à moins qu'il ne lui ait directement sauvé la vie, peu importe comment.

Si les investigateurs ont obtenu l'aide de personnalités des Contrées du Rêve (par exemple le Capitaine Khora) ou de certaines factions (les chats d'Ulthar), ils deviennent alors leurs débiteurs lors des visites à venir. Ce type de dette constitue un excellent moyen d'introduire les investigateurs dans de nouvelles aventures Contrées du Rêve. Tout ami ou ennemi qu'ils se sont fait pendant leur quête de la Pierre Onirique peut de même, si vous le souhaitez, réapparaître dans de prochaines aventures. Le principal candidat pour une future quête onirique est certainement Alzen, cette Grande Entité amnésique — les investigateurs seraient-ils capables de lui restituer sa mémoire et ses pouvoirs? Qui ou quoi les lui a enlevés? Et pourquoi?

Le prix de l'échec

Que se passe-t-il si les investigateurs perdent? Comme il était signalé dans l'introduction, leurs âmes et leurs vies sont en danger. Si Vredni Vorastor les capture et les remet au Chaos Rampant, Nyarlathotep s'empare d'eux, dans le Monde de l'Éveil comme dans l'univers onirique. Leurs âmes Lui appartiennent, leurs formes oniriques et terrestres meurent, et le Chaos Rampant peut désormais assumer leur apparence physique à volonté.

Si les avatars oniriques des investigateurs s'échappent mais qu'ils ne peuvent retourner dans le Monde de l'Éveil, Nyarlathotep, qui les attend dans le bureau de Humphrey, risque de perdre patience. Dans ce cas, il prend la Pierre Onirique du Monde de l'Éveil et s'en va. Leurs corps physiques sont condamnés à un coma permanent et leurs avatars oniriques piégés pour toujours dans les Contrées du Rêve. La Pierre Onirique disparaît des Contrées du Rêve quand Nyarlathotep s'empare d'elle dans le monde réel. Cette situation est a priori définitive, sauf quête imaginée par vous pour y remédier.

Le destin des investigateurs qui meurent dans les Contrées du Rêve est entre les mains des survivants. Leurs âmes et leurs vies sont sauvées ou perdues selon ce qu'il advient de la Pierre Onirique. Si tous meurent ou si la Pierre est perdue dans les Contrées du Rêve, leurs formes réelles restent plongées à jamais dans le coma.

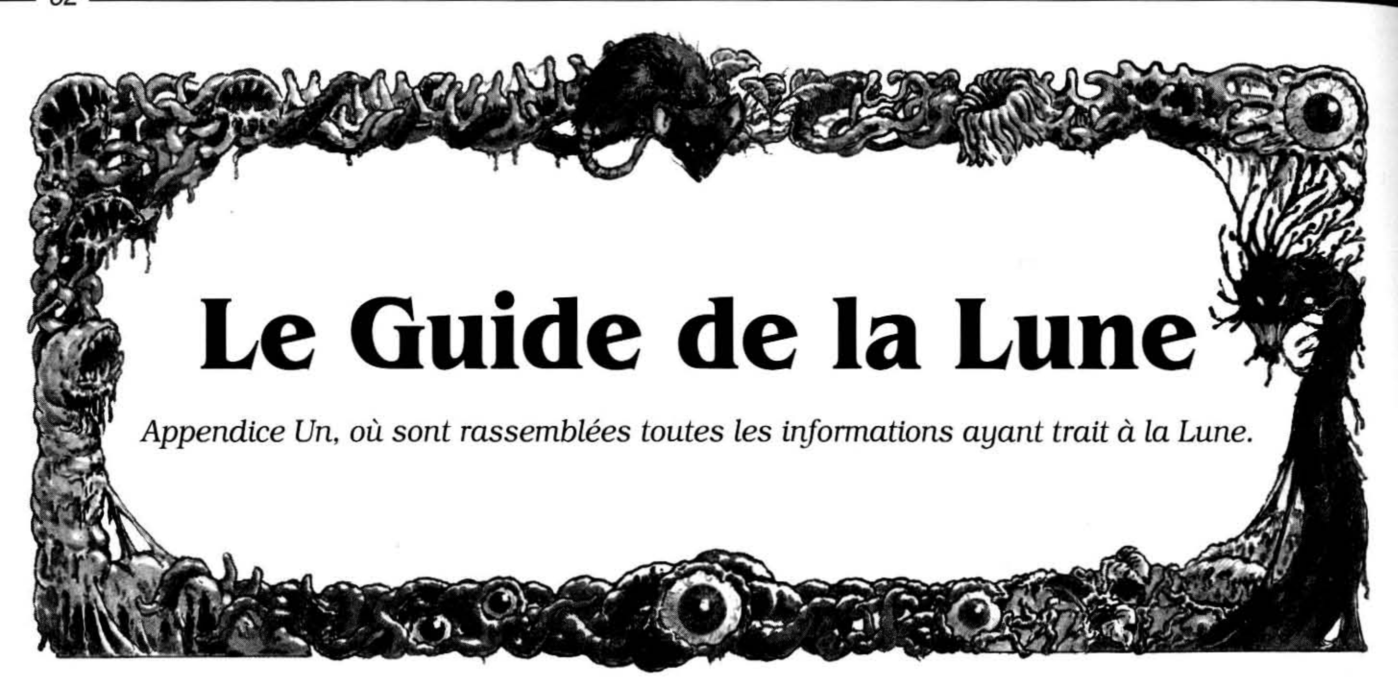


Deuxième Partie :
Appendices

Les appendices qui suivent complètent cet ouvrage par quelques renseignements utiles. Des informations détaillées sur toutes les Contrées du Rêve peuvent être trouvées dans *Les Contrées du Rêve Revisitées*.

Le **Guide de la Lune** reproduit pour une part les entrées des pages 67-69 des *Contrées du Rêve Revisitées*. Il contient aussi de nouvelles descriptions tirées du scénario qui précède.

L'**Index** permet de retrouver rapidement les références aux gens, lieux et choses cités dans cet ouvrage.



Le Guide de la Lune

Appendice Un, où sont rassemblées toutes les informations ayant trait à la Lune.

La Lune de la Terre abrite ses propres Contrées du Rêve, habitées principalement par les malfaisantes Bêtes Lunaires. Nul ne sait si ces créatures ont leurs équivalents dans le Monde de l'Éveil. Un certain nombre d'Hommes de Leng résident aussi sur la Lune et les chats de la Terre fréquentent souvent cet astre, de même que les chats des autres planètes du système solaire onirique. L'atmosphère de la lune des rêves est parfaitement respirable par les humains, même si les paysages lunaires sont complètement extraterrestres.

La face visible de la lune est couverte de ruines inquiétantes et de temples consacrés à des dieux inconnus. On n'en sait pas grand-chose malgré sa proximité relative.

La face cachée de la lune est le domaine des Bêtes Lunaires. C'est le royaume de l'éternel crépuscule et les descriptions de quelques sites importants suivent maintenant.

L'AUTRE BENDAL-DOLUM : Au-delà du cratère de Mnomquah s'élèvent les parois d'un autre vaste cratère. Elles sont beaucoup trop hautes pour être escaladées, mais une petite caverne cache un tunnel permettant d'atteindre l'intérieur du cratère. C'est la résidence de Haon-Dor dans les Contrées du Rêve. Haon-Dor était autrefois un puissant sorcier de la terre disparue d'Hyperborée. Quand la colonie qui l'abritait avait été détruite par Abhoth, il avait fui vers Saturne par le Portail d'Eibon avant de gagner la face cachée de la lune. Il a érigé ici une réplique exacte des ruines de Bendal-Dolum en Amérique du Sud et y a installé son repaire.

Haon-Dor souhaite réintégrer le Monde de l'Éveil pour y étendre de nouveau son influence malfaisante mais, pour cela, il a besoin d'investigateurs physiquement présents dans les Contrées du Rêve. Haon-Dor a passé quelques pactes avec les Bêtes Lunaires qui préfèrent le laisser tranquille; il est beaucoup plus puissant qu'elles ne le sont. Il est aussi en rapport avec des survivants du Peuple Serpent, et avec Mnomquah lui-même, mais préfère généralement sa solitude.

CITADELLE D'HAON-DOR : Voir l'Autre Bendal-Dolum.

CITÉ DES BÊTES LUNAIRES : Une cité lépreuse bâtie dans la pierre gris-blanc de la lune. Des tours grises et inquiétantes se dressent partout dans les airs, mais aucune fenêtre ne les perce. Cette cité est le plus grand port des Bêtes Lunaires et leurs galères noires y rapportent toutes sortes de marchandises, ravitaillement et spécimens venus de Yuggoth, Kynarth, Neptune, Mars, etc. La Grande Cataracte Lunaire constitue leur principal accès à l'espace circumlunaire.

Derrière la cité, sur une série de collines, sont plantés des arbres étranges, des frères de cet arbre du Bois Enchanté qui donne le fameux vin des Zoogs. Les Bêtes Lunaires produisent un breuvage similaire et leurs esclaves de Leng l'utilisent pour jeter les humains dans l'inconscience. Cette boisson correspond à une TOX de 19. Les Hommes de Leng récoltent la sève de ces arbres avec beaucoup de prudence car leur écorce contient un poison universel (TOX 15).

CRATÈRE DE MNOMQUAH : Un vaste cratère situé dans la même plaine que celui de l'Autre Bendal-Dolum. Le Temple de Mnomquah se trouve sur une colline des environs. Ce cratère recèle un puits qui descend directement dans le repaire de Mnomquah, le Lac Noir d'Ubboth dans le royaume de Nug-Yaa. Des tores de vapeurs orange s'élèvent régulièrement de ce puits.

GRANDE CATARACTE LUNAIRE : Une fantastique chute d'eau en plein milieu de la Grande Mer Lunaire. Elle plonge vers le Lac Noir d'Ubboth.

GRANDE MER LUNAIRE : Une mer noire qui couvre la majeure partie de la face cachée de la Lune. L'eau y est huileuse et gélatineuse et mieux vaut ne pas y boire la tasse : perte de 1 point de CON par round de Noyade. (La CON perdue est récupérée au rythme de 1 point par jour.) La Cité des Bêtes Lunaires et la Maison sur la Lune se trouvent toutes deux sur les côtes de la Grande Mer. La Grand Cataracte Lunaire est située à proximité de son centre. Les navires l'utilisent pour quitter la surface de la Lune. Certains ratent parfois leur envol et plongent alors dans les profondeurs, dans le Lac Noir d'Ubboth loin au-dessous.

LA MAISON SUR LA LUNE : La résidence du monstrueux Homme dans la Lune, Vredni Vorastor. C'est un serviteur du Chaos Rampant, Nyarlathotep. Grâce à son télescope courbe, il peut surveiller les événements des Contrées du Rêve. Vorastor est protégé par un peloton de Chevaliers Lunaires.

LAC NOIR D'UBBOTH : Au cœur du noyau lunaire, dans le royaume de Nug-Yaa, réside le Grand Ancien Mnomquah. Le Grand Ancien se vautre en compagnie de plusieurs Shoggoths dans les eaux huileuses de sa demeure sublunaire. Le Lac Noir d'Ubboth reçoit les eaux de la Grande Mer Lunaire à l'aplomb de la Grande Cataracte Lunaire. Un autre puits le relie au Cratère de Mnomquah.

MESSAGER D'AZATHOTH : Une graine monstrueuse qui pend au-dessus de la face cachée de la lune, immobilisée là par le pouvoir des occupants de la lune.

MONTAGNES LUNAIRES : Une grande chaîne de montagnes à proximité de la Grande Mer Lunaire. D'antiques temples en ruine sont perdus au milieu de ces hauteurs. Nul ne sait quels dieux pouvaient bien être adorés ici.

NUG-YAA : Un vaste réseau de tunnels et cavernes qui s'étend sous la surface de la lune. La plus grande de ces cavernes contient le Lac Noir d'Ubboth. Parmi les accès à ce royaume, il faut citer le puits du Cratère de Mnomquah et la Grande Cataracte Lunaire.

TEMPLE DE MNOMQUAH : Près du Cratère de Mnomquah, les Bêtes Lunaires ont érigé une énorme statue de leur dieu sur une colline et creusé un temple à l'intérieur de celle-ci. L'idole est extrêmement ancienne et a été sculptée d'une pièce dans une pierre de lune originelle. La créature est vaguement reptilienne mais se tient debout comme un humain, et ses pattes avant trapues rappellent celles d'un dinosaure.

Entre les pieds de l'idole, une grande dalle de pierre pivotante ouvre sur l'intérieur du temple, un vaste labyrinthe éclairé par des champignons phosphorescents. La plupart des tunnels sont artificiels mais d'autres correspondent à des fissures naturelles de la roche. Les sols ont été lissés par les allées et venues innombrables des prêtres et des adorateurs. Hors des rites des Bêtes Lunaires, tout y est absolument silencieux. Les salles s'emplissent alors des étranges sons suraigus des prêtres, mais aussi des voix de basse des quelques Hommes de Leng qui servent au temple.

Les prêtres de Mnomquah portent d'étranges coiffes en forme de serpent et de longues et minces baguettes. Celles-ci sont capables d'émettre un rayon de lumière bleutée qui prend lui aussi la forme d'un serpent. Ce rayon fonce vers sa cible même si elle n'est pas visible du prêtre, comme attirée par son odeur. L'objet ou la personne qui a le malheur d'être frappé par ce rayon est instantanément changé en pierre.

VILLAGE LENGITE : À une journée de voyage de la Cité Grise des Bêtes Lunaires, on peut trouver un village lengite. Seuls les Lengites les plus appréciés sont autorisés à vivre ici. La plupart de ces quasi humains prennent soin de ne pas mériter un tel privilège.

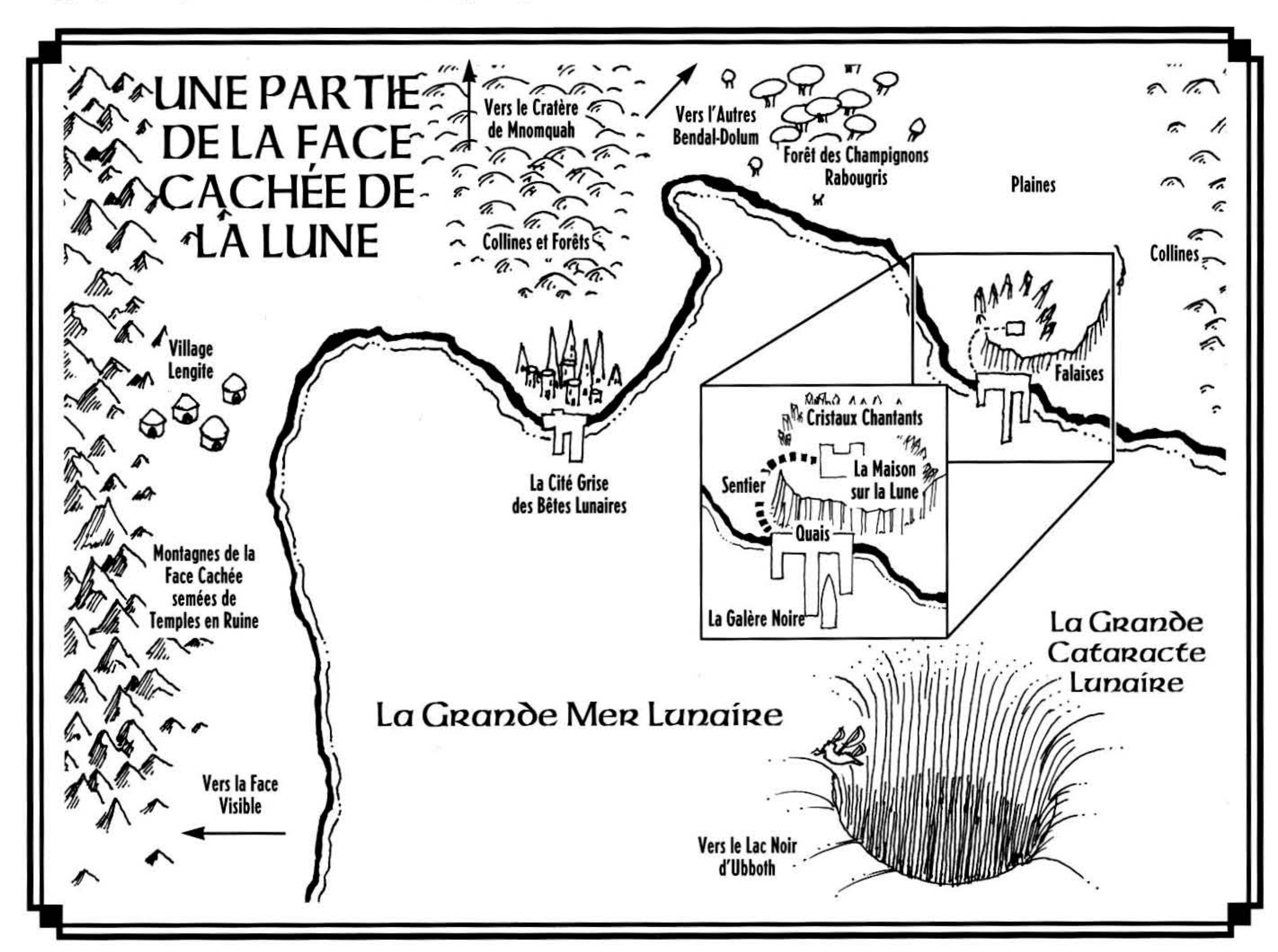
Les Mondes Au-Delà

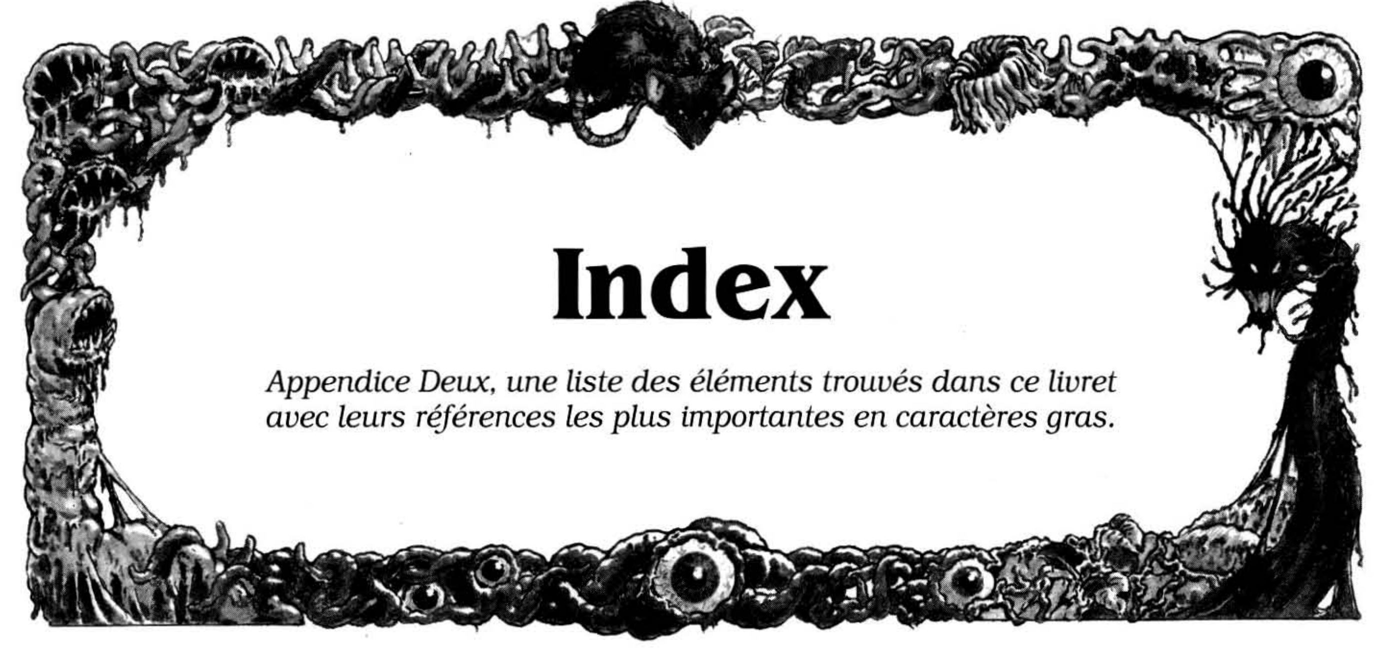
Certains des autres mondes au-delà des Colonnes de Basalte de l'Ouest sont relativement proches des Contrées Lunaires du Rêve.

COUR D'AZATHOTH : Dans une partie de l'univers où les contours et les formes n'existent pas, des gaz intelligents réfléchissent à la nature de la vie. La cour insensée d'Azathoth se trouve au-delà de leur domaine et seuls trois rêveurs en sont jamais retournés. À la cour d'Azathoth, les Autres Dieux Inférieurs, aveugles et fous, poursuivent sans fin leur danse gigantesque guidée par la mélopée monotone d'une flûte diabolique. La cour d'Azathoth occupe le centre de l'Univers et peut être atteinte par l'espace.

SARRUB : Un royaume magique qui s'étend dans l'espace au-delà de la lune. C'était autrefois un pays célèbre pour son vin mais nul n'en a entendu parler depuis des années.

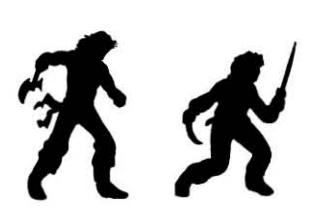
YUNDU : Un monde très éloigné dans l'espace des Contrées du Rêve. Aucun soleil n'éclaire ce monde autour duquel tourne un anneau de charbons ardents. Le jour et la nuit sont remplacés par un crépuscule perpétuel. C'est ici que vivent les Wénéliens.





Index

Appendice Deux, une liste des éléments trouvés dans ce livret avec leurs références les plus importantes en caractères gras.







LA PIERRE ONIRIQUE



Nyarlathotep. Le Chaos Rampant. Le Messager des Dieux Extérieurs. Un millier de masques pour un millier d'intrigues et c'est l'une d'elles qui se déploie maintenant. Quand Byron Humphrey découvrit la Pierre Onirique dans la tombe d'un prêtre inca, il ne pouvait imaginer qu'elle l'entraînerait dans un des pièges de Nyarlathotep. Maintenant, ils doivent, lui et les investigateurs, combattre, combattre pour sauver leurs vies bien sûr, mais aussi leurs âmes.

Les Contrées du Rêve de Lovecraft constituent le décor essentiel de la Pierre Onirique et les investigateurs vont visiter bon nombre de ces domaines du merveilleux. Le Temple de Beauté de Kiran, la Jungle de Kled, la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve, les sinistres Terres Interdites et la Face Cachée de la Lune ne sont que quelques-unes des étapes de cette campagne épique. Les investigateurs réussiront-ils à mettre Nyarlathotep en échec avant qu'il soit trop tard ?

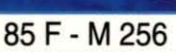
CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en allemand, espagnol, finnois, italien et japonais.



L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle basé sur les romans et les nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de l'horreur moderne. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux créatures et aux forces terrifiantes du Mythe de Cthulhu. Les joueurs incarnent des investigateurs de choses inconnues et indicibles, cherchant à sauver l'Humanité et le monde d'un avenir lugubre.

85 F - M 256





ISBN : 2-7408-0203-X



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
Site WEB : www.descartes-editeur.com
sous licence de Chaosium Inc.

